

# DVD

3 PEŁNE  
WERSJE  
GIER!

**COMBAT WINGS**  
**WILDLIFE PARK**  
**ANACHRONOX**

**BITWA O ANGLIĘ**  
SYMULATOR I ZRĘCZNOŚCIÓWKA W JEDNYM!

STWÓRZ WŁASNE ZOO – GRA NIE TYLKO  
DLA DZIECI

KLASYCZNA  
GRA RPG



**WIELKI  
KONKURS**  
na 7 rocznicę

TYLKO 6,90 zł



**COMMAND  
&  
CONQUER**  
WOJNY O TYBERIUM

Niesamowicie grywalna  
nowa część klasycznej  
serii RTS-ów. Rządzi!



**STALKER**

CIEŃ CZARNOBYLA  
Pierwsza w Polsce  
recenzja F.I.N.A.L.N.E.J.  
wersji gry!



**INFERNAL**

Studio Metropolis kusi  
piekielnymi mocami.  
Warto sprzedać duszę?

# CLICK!



Takie materiały tylko u nas!

## WIEDŹMI

**Geralt oraz... Old Skull & Hardkor?**  
Bohaterowie naszego komiksu w największej  
polskiej superprodukcji!

**Supreme Commander**  
Kompletna solucja!

Mutacja 1 Nr 05/2007 Cena 6,90 zł (w tym 7% VAT)

INDEX: 351555 ISSN: 1509-0558






# Wiedźmiński trening - gra planszowa

18



WIEDŹMIŃSKA BROŃ:  
Żelazny miecz.

3



Atakuje cię północnica.  
Zabierz pionek z planszy.

4



WIEDŹMIŃSKA BROŃ:  
Srebrny miecz.

10




Atakuje cię ogar.  
Zabierz pionek z planszy.

2



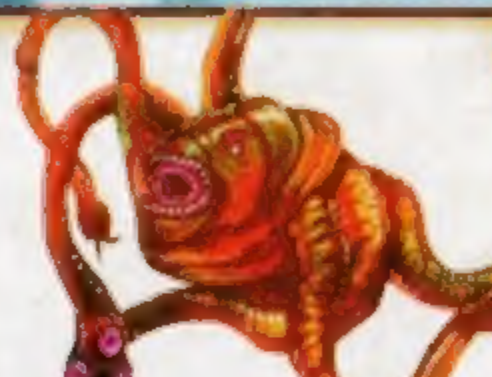
Atakuje cię zwierzołak.  
Zabierz pionek z planszy.

24



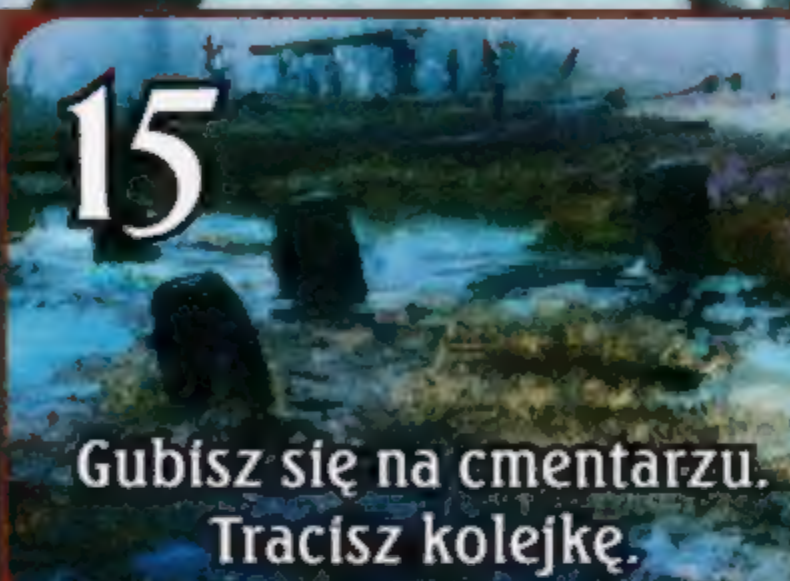
Atakuje cię strzyga.  
Zabierz pionek z planszy.

12



Atakuje cię zeugl.  
Zabierz pionek z planszy.

15



Gubisz się na cmentarzu.  
Tracisz kolejkę.

8



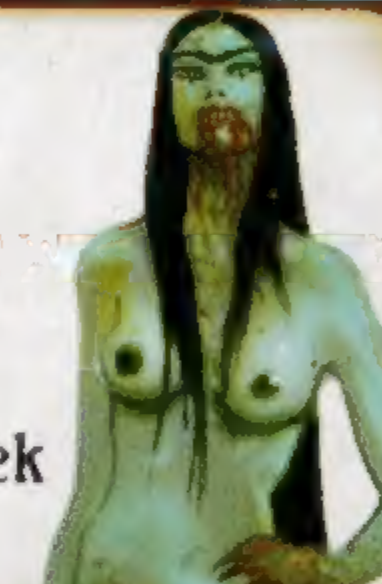
**META:** Jeśli twoje pozostałe pionki zajmują pola trzech różnych wiedźmińskich broni, wygrasz. W przeciwnym razie, zabierz pionek z planszy.

12



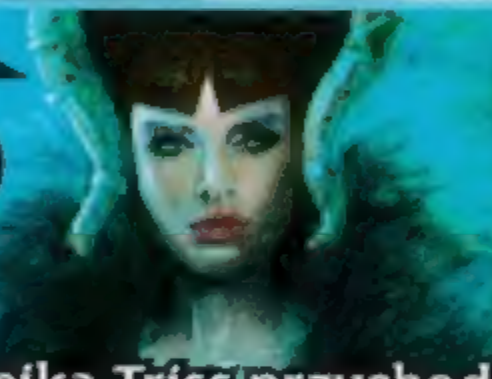
Czarodziejka Triss przychodzi ci z pomocą. Możesz przejść na dowolne niezajęte pole.

12




Atakuje cię bruxa.  
Zabierz pionek z planszy.

36




Czarodziejka Triss przychodzi ci z pomocą. Możesz przejść na dowolne niezajęte pole.

6




Atakuje cię północnica.  
Zabierz pionek z planszy.

25



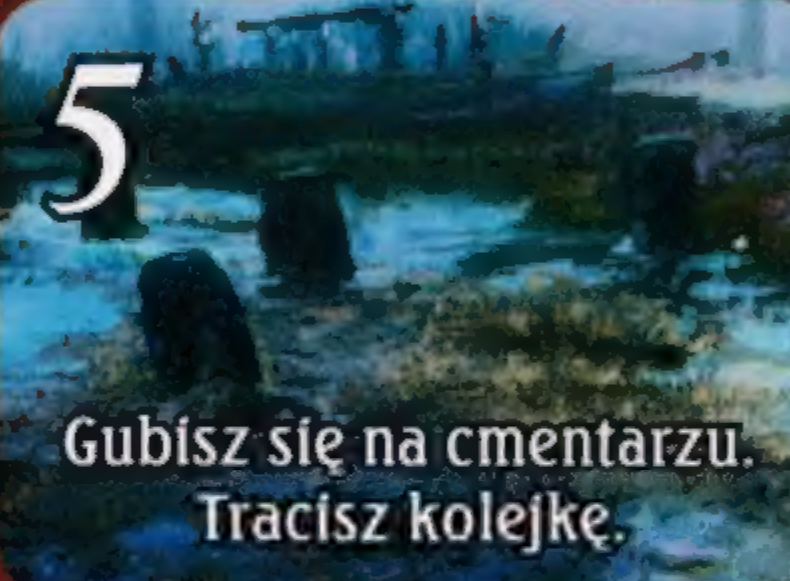
Atakuje cię ogar.  
Zabierz pionek z planszy.

15



Atakuje cię zwierzołak.  
Zabierz pionek z planszy.

5



Gubisz się na cmentarzu.  
Tracisz kolejkę.

10



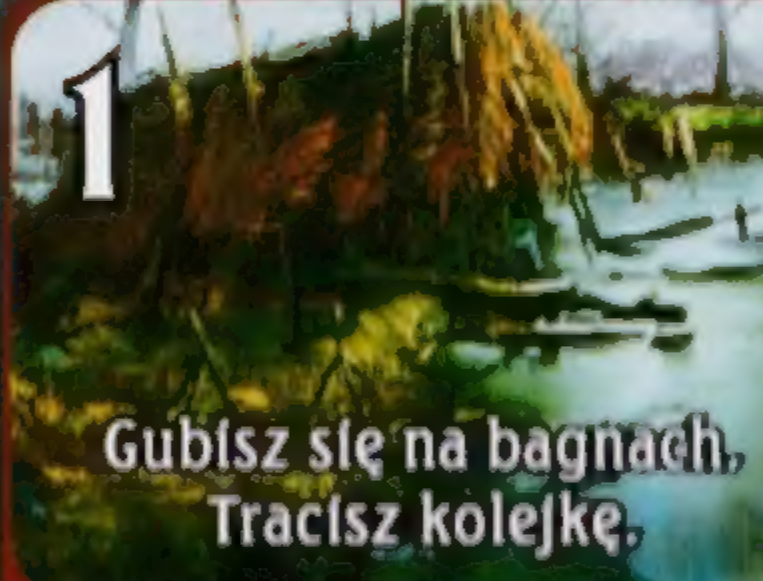
WIEDŹMIŃSKA BROŃ:  
Żelazny miecz.

18



WIEDŹMIŃSKA BROŃ:  
Srebrny miecz.

1



Gubisz się na bagnach.  
Tracisz kolejkę.

20



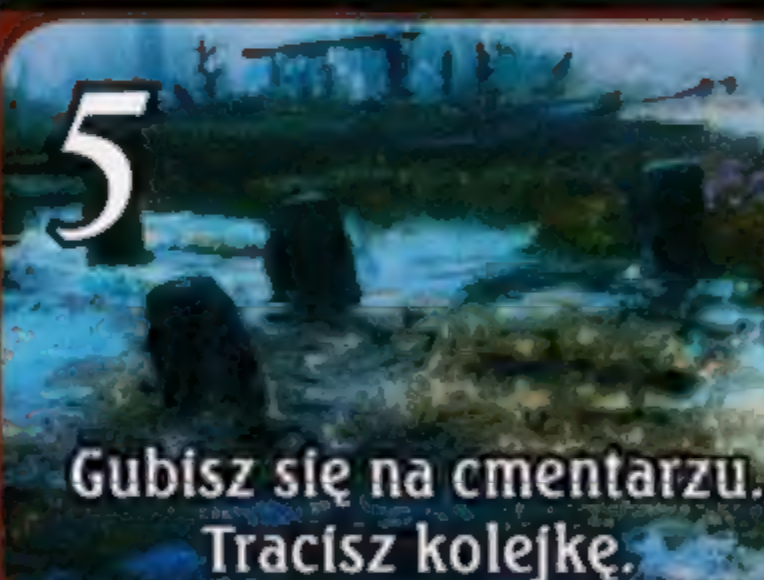
WIEDŹMIŃSKA BROŃ:  
Nóż.

4



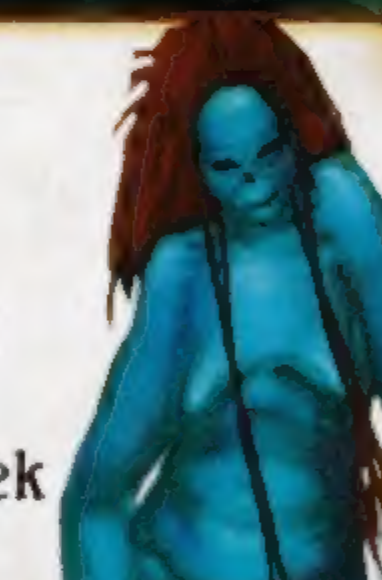
WIEDŹMIŃSKA BROŃ:  
Żelazny miecz.

5



Gubisz się na cmentarzu.  
Tracisz kolejkę.

3




Atakuje cię strzyga.  
Zabierz pionek z planszy.

2




WIEDŹMIŃSKA BROŃ:  
Srebrny miecz.

25



Atakuje cię zeugl.  
Zabierz pionek z planszy.

9



Atakuje cię kikimora.  
Zabierz pionek z planszy.

3



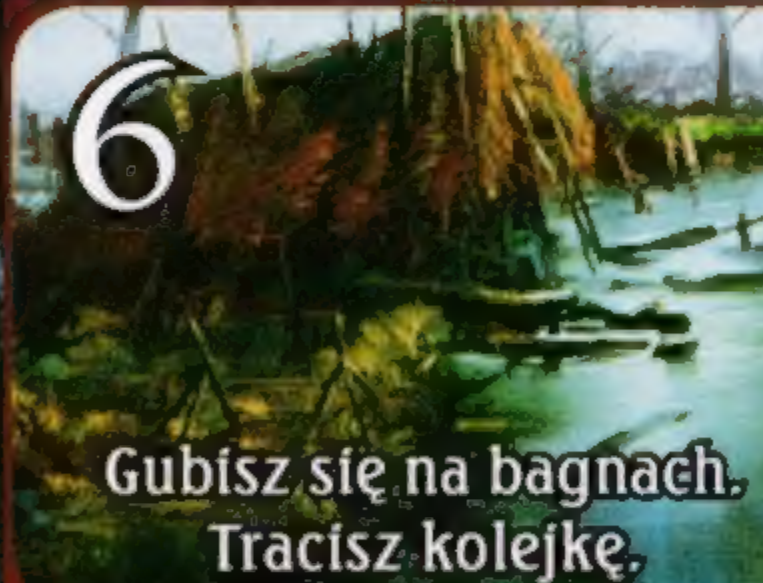
WIEDŹMIŃSKA BROŃ:  
Nóż.

5




Atakuje cię bestia.  
Zabierz pionek z planszy.

6



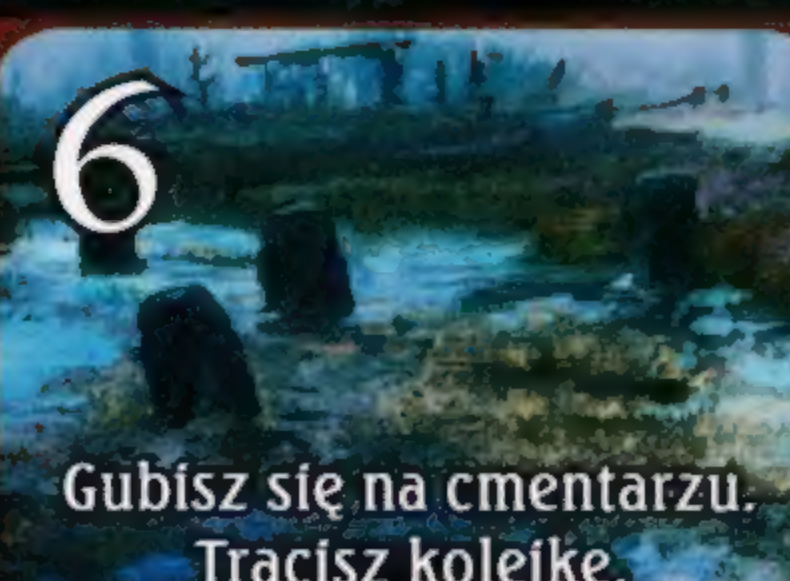
Gubisz się na bagnach.  
Tracisz kolejkę.

1




Czarodziejka Triss przychodzi ci z pomocą. Możesz przejść na dowolne niezajęte pole.

6



Gubisz się na cmentarzu.  
Tracisz kolejkę.

10




Atakuje cię zwierzołak.  
Zabierz pionek z planszy.

4



Czarodziejka Triss przychodzi ci z pomocą. Możesz przejść na dowolne niezajęte pole.

10



**META:** Jeśli twoje pozostałe pionki zajmują pola trzech różnych wiedźmińskich broni, wygrasz. W przeciwnym razie, zabierz pionek z planszy.

2




WIEDŹMIŃSKA BROŃ:  
Żelazny miecz.

1



WIEDŹMIŃSKA BROŃ:  
Srebrny miecz.

36




Dzięki wiedźmińskiemu eliksировi, możesz „ukraść” pole innego gracza.

6




WIEDŹMIŃSKA BROŃ:  
Nóż.

30



Atakuje cię strzyga.  
Zabierz pionek z planszy.

36



Dzięki wiedźmińskiemu eliksировi, możesz „ukraść” pole innego gracza.



# CLICK!



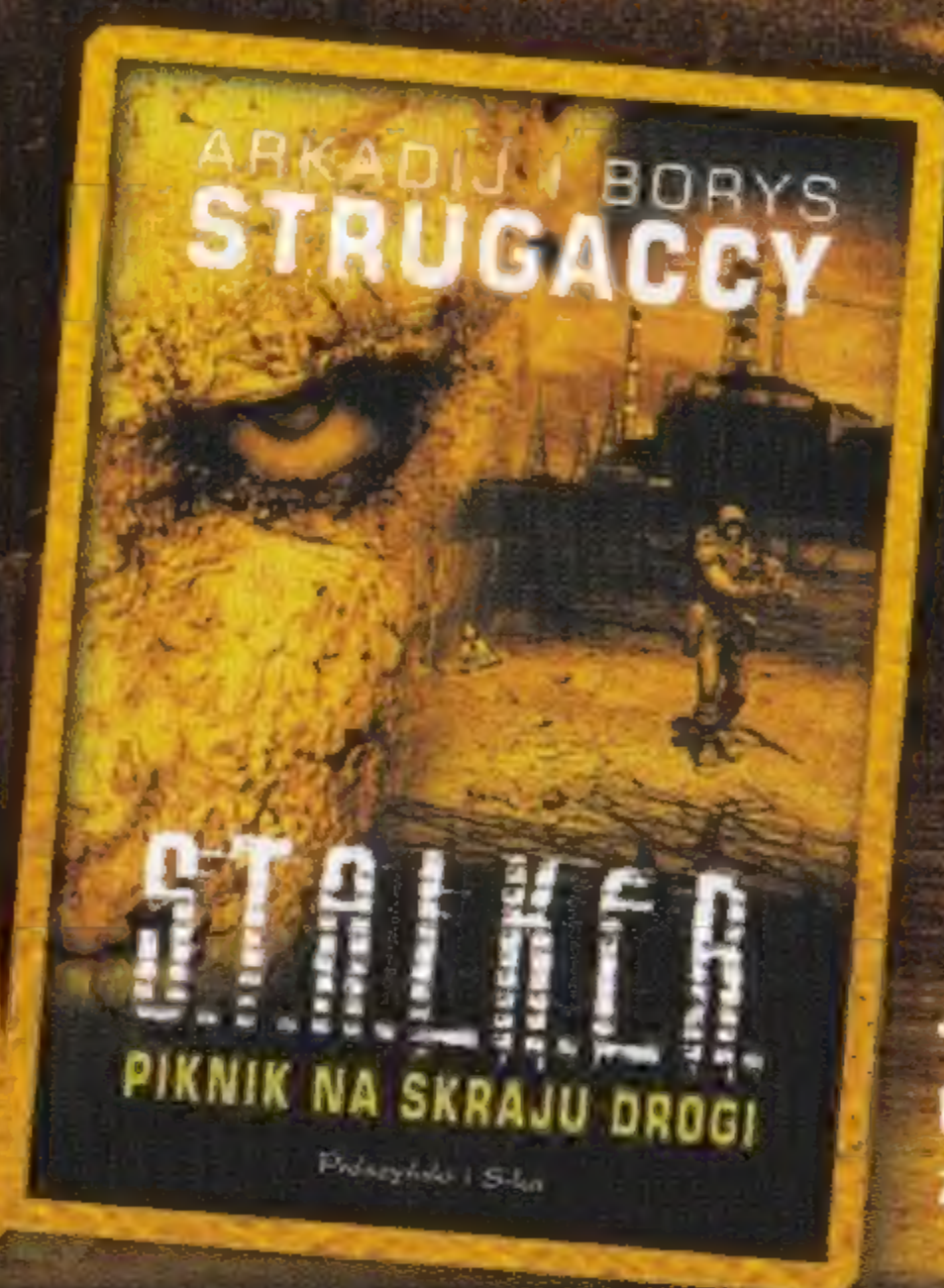
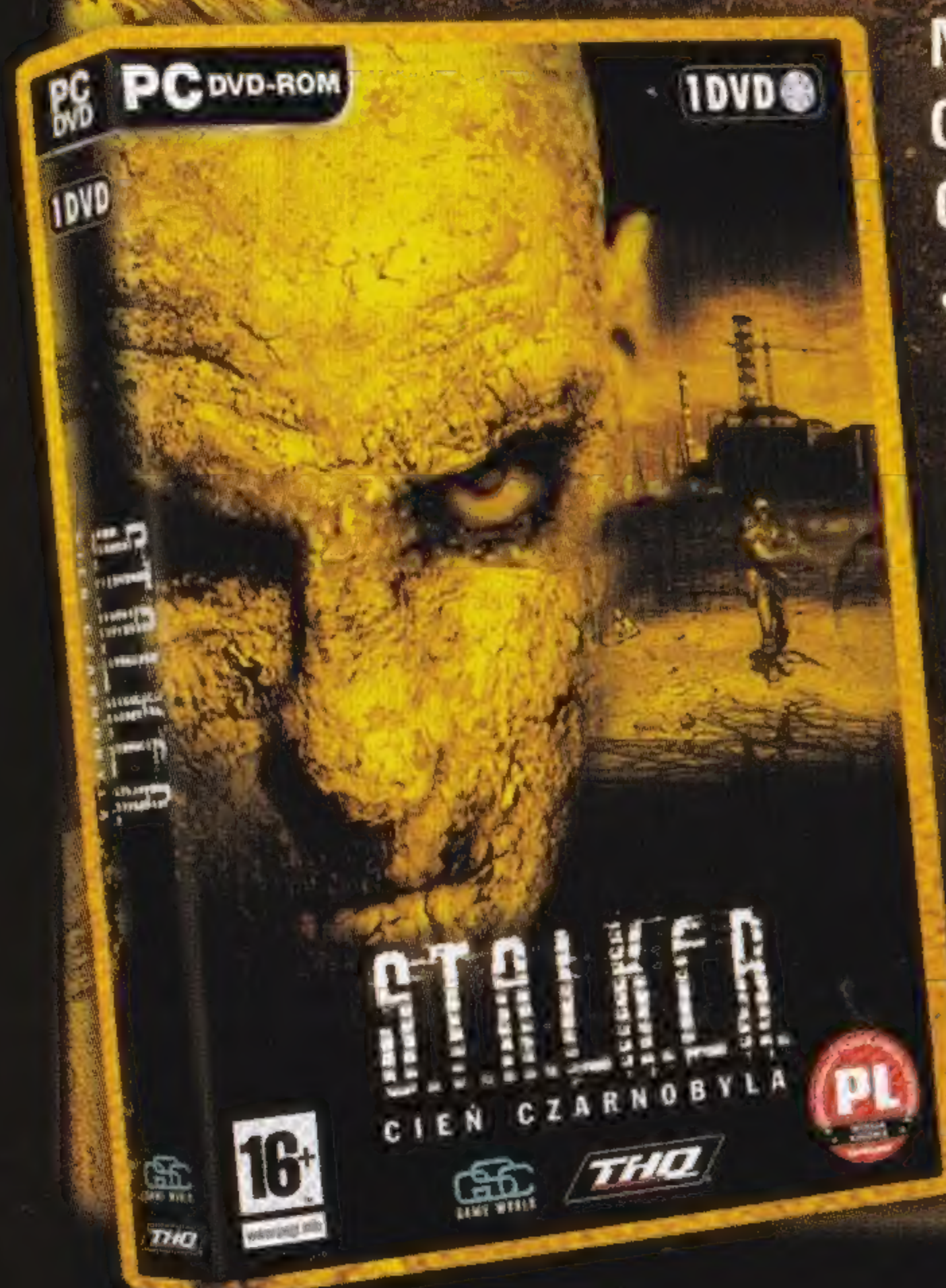
## WIEDŹMIŃ

Koniec żartów – gra komputerowa  
o Białym Wilku już wkrótce może  
wstrząsnąć gatunkiem RPG!



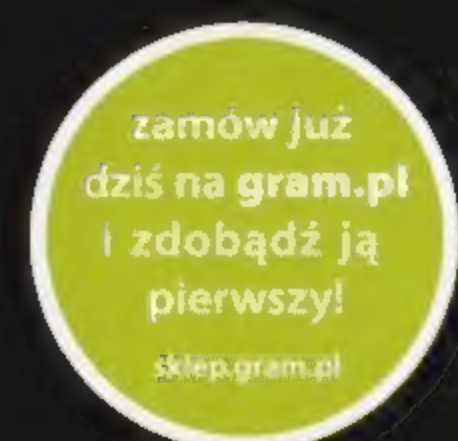
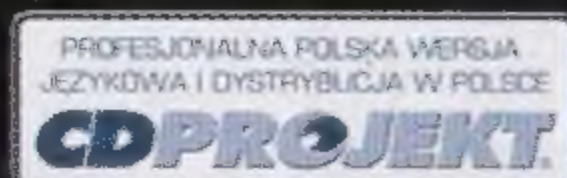
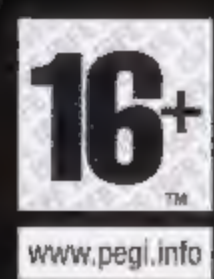
# CZŁOWIEK STWOŻĄCY PIEKŁO

NAJBARDZIEJ  
OCZEKIWANA GRA  
OSTATNICH LAT  
JUŻ W KWIETNIU!



Jedna z najśłynniejszych  
powieści science fiction  
znów w księgarniach!

## WEJDŹ DO STREFY ŚMIERCI! HORROR CZARNOBYLA ROZPOCZNIE SIĘ



© 2006 Transavision Ltd. Exclusively published and distributed by THQ Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na [www.gram.pl/info](http://www.gram.pl/info)





**W PIĄTEK 13 KWIETNIA 2007 ROKU!**



# STALKER

CIEŃ CZARNOBYLA



**Dożywotnia Gwarancja**

Uszkodzone nośniki wymieniasz za darmo, bez podania przyczyny



**Wirtualne Pieniądze**

Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier



**Użytki (używane gry)**

Gdy już ukończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom



## ZAPOWIEDZI

Wiedźmin – gra komputerowa .....	10
The Elder Scrolls: Shivering Isles.....	14
Clive Barker's Jericho .....	15
Death to Spies .....	16
Spider-Man 3 .....	18
Sacred 2 .....	20
Newsy .....	24

## TEMAT NUMERU

Command & Conquer Tiberium Wars ....	28
--------------------------------------	----

Co się tak patrzysz? Przewracaj kartki na stronę 28, ale już!

## RECENZJE

UEFA Champions League.....	32
S.T.A.L.K.E.R. – Cień Czarnobyla .....	34
Code of Honor .....	36
Infernal.....	38
Frontline: Kursk.....	40
Piraci Nowego Świata 2 – Dwa Skarby..	42
Maelstrom .....	44
Titan Quest: Immortal Throne .....	46
Freak Out - Extreme Freeride .....	48
Cinema Empire.....	50
The Sims 2: Cztery pory roku .....	50
The Shield.....	51

## PORADNIK

Supreme Commander .....	52
-------------------------	----

## NIE TYLKO GRY

Budujemy multimedialnego PeCeta.....	58
Testy sprzętu .....	60

## DZIAŁY STAŁE

Spis treści .....	04
Co na CD/DVD? .....	06
Listy .....	64
Ostatnia strona .....	66

ZESPÓŁ REDAKCYJNY:  
Tymon Smekeła (redaktor „paczki” naczelny), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 228; Maciej Kuc (dredaktor naczelny), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 200; Andrzej Sitak (zawsza na posterunku z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 222; Adam Szumliak (korektor uciekający).

REKLAMACJE PŁYT CD I DVD:  
Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100.

DZIAŁ GRAFICZNY:  
Jacek Sawicki (kierownik działu BTP), Kuba Siękowski, Katarzyna Majcher-Buszczyńska.

TEKSTY W NUMERZE:  
Artur Dąbrowski, Piotr Lewandowski, Krzysztof Kolosowski, Marcin Traczyk.

ZAKĄTEK:  
Przez wydawnictwa: Witold Woźniak. Członek zarządu: Jerzy Szelwie. Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański. Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski. Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas.

ADRES DO KORESPONDENCJI:  
CLICK!  
ul. Sukiennicza 6  
50-107 Wrocław

SIEDZIBA WYDAWNICTWA:  
ul. Młotowska 1  
04-035 Warszawa

DZIAŁ REKLAMY  
Dyrektor działu reklamy prasy komputerowej:

Magda Milewska, tel. 0 22 516 31 73, magdalena.milewska@bauer.pl  
Kierownik działu reklamy prasy komputerowej: Lidia Ukleja, tel. 0 22 516 35 02, lidia.ukleja@bauer.pl.

DRUK:  
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Cieluchowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków.

COPYRIGHT:  
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K., ul. Młotowska 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer ostrzega Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po cenie innej niż ustalona przez Wydawcę jest zabroniona i skutkuje odpowiedzialnością sądową. Kopiowanie i rozpowszechnianie w jakiegokolwiek formie materiałów zawartych w piśmie oraz na płycie CD bez pisemnej zgody wydawcy zabronione.

Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

ISSN 1509-0550

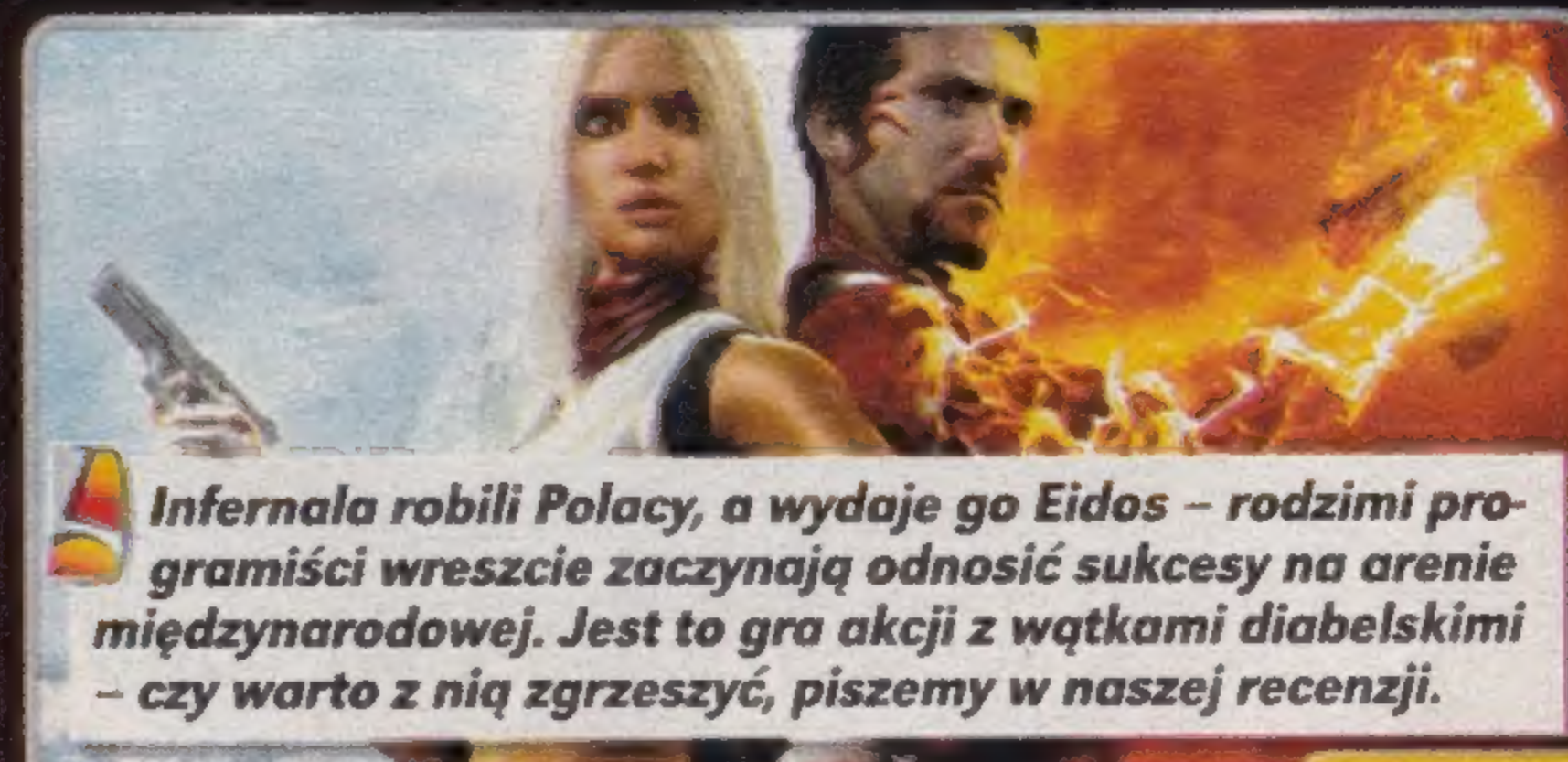
Click! w Sklepie:  
www.click.pl, e-mail: click@click.pl

NACZELNIK KONTROLI  
ZNAJĘZ KONTROLI DYSTYBUCJI PRASY

Największa polska superprodukcja, gra, o której piszą branżowe media z całego świata (ostatnio choćby prestiżowy angielski „Edge”). Wybraliśmy się z wizytą do warszawskiego CD Projekt RED i tak się nam spodobało to, co zobaczyliśmy, że cały numer nam... „zwiedźminiał”.



Wiedźmin – gra komputerowa s. 10



Infernal s. 38



Tak długo czekaliśmy na tego „nuklearnego” FPS-a, że w pewnym momencie wydawało się, że tak naprawdę nie ma już na co... czekać. Tymczasem spotkało nas miłe zaskoczenie - S.T.A.L.K.E.R. to gra z tak wyjątkowym klimatem, że można przymknąć oko na lekko przestarzałą grafikę i kilka niedociągnięć. Jesteśmy napromieniowani!

S.T.A.L.K.E.R. – Cień Czarnobyla s. 34



Jeśli grałeś, wiesz, że łatwo nie jest. Ale nie poddawaj się – z naszym poradnikiem ukończysz wszystkie kampanie!

Supreme Commander s. 52

# KONKURSY

Klawiatura i mysz A4Tech .....	61
Mysz Manta .....	63
Wielki konkurs jubileuszowy .....	68



Aby zobaczyć pełną listę nagród, zerknij na tył okładki Clicka!

Następny Click w sprzedaży już 8 maja!

A w nim na pewno\*:

- kolejny zeszyt Klasyki Clicka – tym razem będzie dużo wybuchów i... owieczek,
- recenzje najnowszych gier, m.in. Silent Hunter 4 i Virtua Tennis 3.
- bardzo ekskluzywne zapowiedzi,
- a poza tym kilka innych atrakcji nie tylko dla miłośników gier akcji.

\* na pewno – no, chyba że Chelsea odpadnie z Ligi Mistrzów (tfu, tfu...) i Rednecz będzie smutny.

Zimie już dziękujemy!

# Prima aprilis!

O! Id Skull i Hardkor w grze o Wiedźminie? Nasi komiksowi bohaterowie to już gwiazdy, ale niestety jeszcze nie takie – dlatego okładka aktualnego, jubileuszowego numeru Clicka (mamy już 7 lat!) to primaaprilisowy żart. Pomysł ten spodobał nam się jednak tak bardzo, że przygotowaliśmy specjalny komiks (szukaj go w samym środku numeru), w którym Geralt i nasz duet O&H biorą udział w jednej przygodzie. Wiedźmin to zresztą w ogóle bohater tego numeru – mamy planszówkę z nim w roli głównej, megazapowiedź poświęconej mu gry komputerowej, Biały Wilk rozdaje również nagrody w naszym jubileuszowym konkursie. Naprawdę – Wiedźmin aż tak nam się spodobał!

Redakcja



you can  
**Canon**

Podziel się swoją pasją! Urządzenie wielofunkcyjne PIXMA MP600 dzięki technologii FINE nada kształt Twojej wizji. Przyjazny interfejs, łatwa obsługa za pomocą Easy-Scroll Wheel oraz kolorowy ekran TFT o przekątnej 6.3cm powodują, że kreacja staje się łatwa i przyjemna. Dalszych inspiracji szukaj na [www.canon.pl](http://www.canon.pl)

## PIXMA MP600

Mój styl.  
Moja PIXMA.





# WildLife Park Gold Edition

W książeczce Click Klasyka piszemy o grze Zoo Tycoon, a w pełnej wersji dajemy nieco mniej znaną, ale równie grywalną produkcję o identycznej tematyce – zarządzaniu parkiem ze zwierzętami. Choć wydaje się to mało poważne, WildLife Park jest rozbudowaną grą ekonomiczną, a odkrycie wszystkich mechanizmów wpływających na powodzenie zoo zajmie ci na pewno sporo czasu, nawet jeśli grałeś wcześniej w takie tytuły, jak RollerCoaster Tycoon czy Capitalism. Tycoon rzadko zamieszczane są w magazynach o grach – tym bardziej polecamy WildLife Park.

## PODSTAWY STEROWANIA:

<b>spacja</b>	zatrzymanie czasu
<b>F</b>	tryb śledzenia wybranego zwierzęcia/pracownika/gościa
<b>N</b>	przejdź do kolejnego obiektu tego samego typu

## MYSZKA:



## CD1

- Pełna wersja:  
**Combat Wings: Bitwa o Anglię**
- Demo:  
**TMNT**

## CD2

- Pełne wersje:  
**WildLife Park Gold Edition**
- Demo:  
**Fairy Godmother Tycoon**

## DVD

- Pełne wersje:  
**Combat Wings: Bitwa o Anglię**  
**WildLife Park Gold Edition**  
**Anachronox**
- Dema:  
**Brian Lara International Cricket 2007**  
**Bus Driver**  
**Code of Honor: Francuska Legia Cudzoziemska**  
**Command & Conquer 3: Wojny o Tyberium**  
**Delaware St. John Volume 3: The Seacliff Tragedy**  
**Fairy Godmother Tycoon**  
**Frontline: Kursk**  
**Galactic Civilizations II Gold Edition**  
**Genesis Rising**  
**Geometry Wars (Vista)**  
**Penumbra: Episode One**  
**Red Ocean**  
**Runaway 2: Sen żółwia**  
**Sam & Max – Abe Lincoln Must Die!**  
**TMNT**
- Bonus:  
**S.T.A.L.K.E.R. PL (próbki audio)**  
**niezbędnik multimedialny**

Zawartość płyt  
CLICK! 05/2007

## PODSTAWY STEROWANIA:

<b>1</b>	rakiety
<b>2</b>	bomby
<b>3</b>	torpedy
<b>W S</b>	zwiększ/zmniejsz ciąg
<b>G</b>	podwozie
<b>F</b>	flapy
<b>F9 ... F12</b>	rozkazy dla skrzydłowych

## MYSZKA:



Anglia cię potrzebuje! Do ataku!

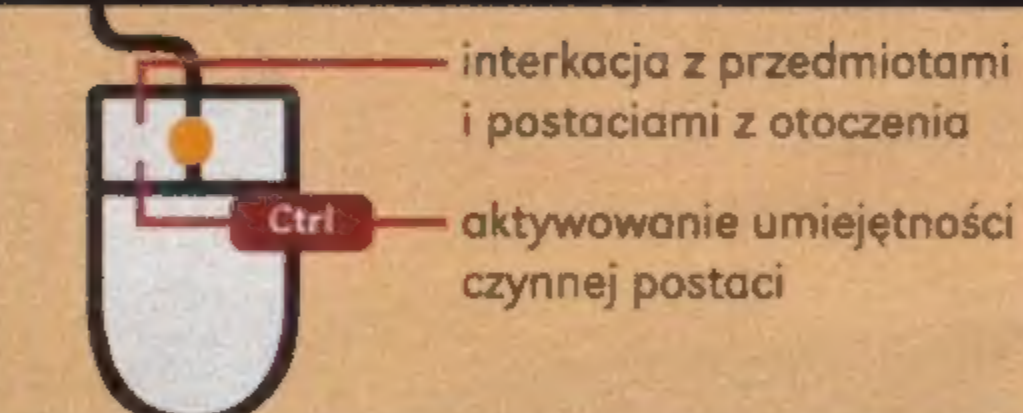
# Combat Wings: Bitwa o Anglię

Jeśli nosisz skórzaną kurtkę z futerkiem, a na głowie pilotkę, Combat Wings: Bitwa o Anglię to gra dla ciebie. Ale nie tylko – to produkcja, która może spodobać się zarówno fanom symulacji, jaki i graczom, którzy lubią sobie po prostu postrzelać. Dzięki możliwości określania poziomu trudności i realizmu Bitwa o Anglię może być zarówno symulatorem, jak i zręcznościówką. W obu trybach bawi jednakowo, a to za sprawą zróżnicowanych zadań, inspirowanych autentycznymi wydarzeniami z II wojny światowej. Są nawet misje, w których fruwa się nad Londynem, broniąc angielskiej stolicy przed nazistowskimi bombowcami. Wieża, wieża, prosimy o pozwolenie na start...

## PODSTAWY STEROWANIA:

<b>W S A D</b>	sterowanie drużyną
<b>Esc</b>	przejdź do menu
<b>F1</b>	przejdź do ekranu Fatimy
<b>F5</b>	status/ekran ekwipunku
<b>F11</b>	tryb kamery
<b>Ctrl</b>	przełączanie między postaciami

## MYSZKA:



Przygotuj się na wielką przygodę!

# Anachronox

Sly Boots ma kłopot – do jego biura przychodzi kilku dużych facetów, którzy bez pardonu wyrzucają go przez okno. Cóż, długi trzeba spłacać. Tak zaczyna się jedna z najwspanialszych historii opowiedzianych w grach przygodowych – z dumą przypominamy ją w ramach naszej inicjatywy Kolekcja Click! Uwaga – jeśli podczas instalacji wyskoczył ci błąd „CRC Error...”, wciśnij „Ignoruj”. Gra się zainstaluje i będzie normalnie działać!

# PC Format krok po kroku

# Zbuduj komputer

Krok po kroku radzimy, jak:

- samodzielnie dobrać podzespoły i zmontować komputer
- dostosować konfigurację do swoich potrzeb
- zainstalować system operacyjny Windows i Linux
- rozwiązywać najczęstsze problemy

Na płycie CD:

- 45 programów ■ 30 dodatkowych artykułów ■ sterowniki

Szukaj w empikach i salonach prasowych





NAJPOPULARNIEJSZA SERIA GIER W POLSCE!

# JUŻ W SPRZEDAŻY NOWA FALA ZABÓJCZYCH TYTUŁÓW!



COLIN MCRAE RALLY 2005



DELTA FORCE: XTREME

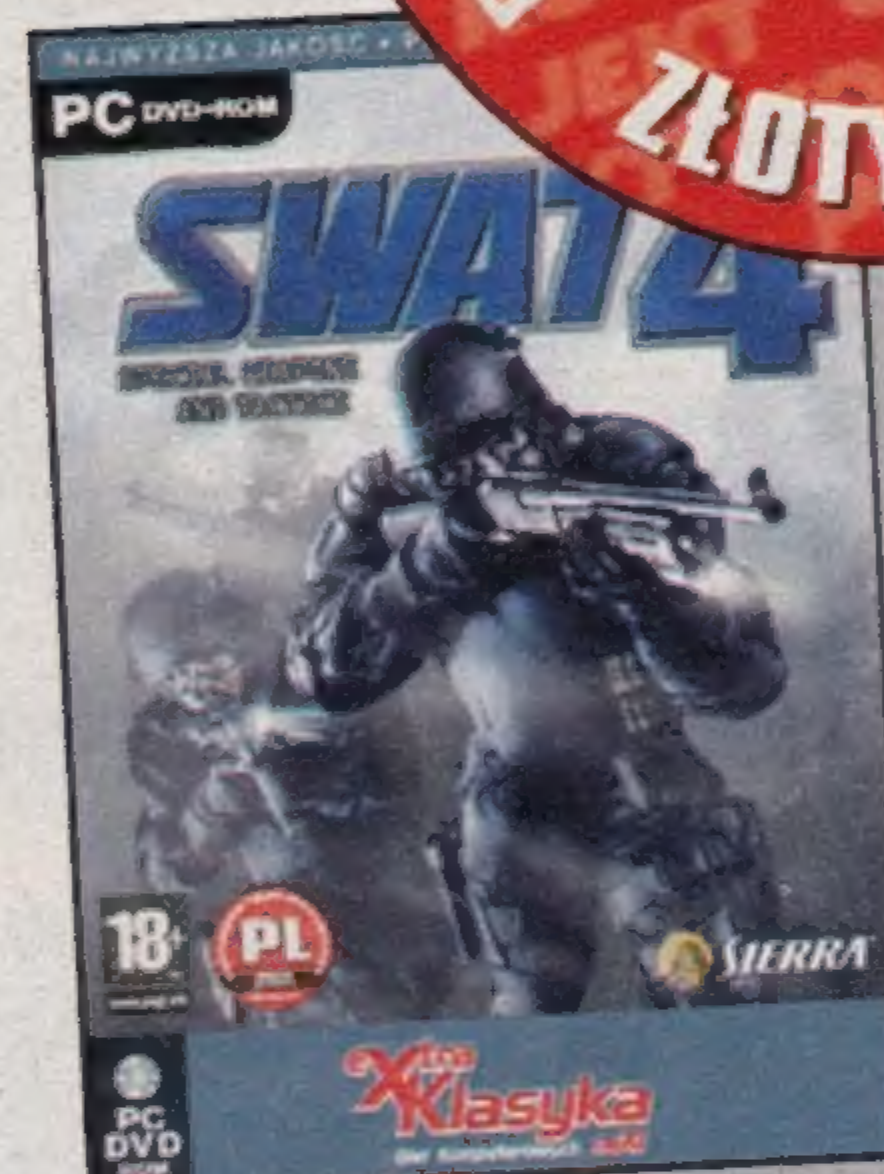
**NOWE TYTUŁY  
W SERII:**



EMPIRE EARTH II



ROLLERCOASTER  
TYCOON 2 ZŁOTA EDYCJA

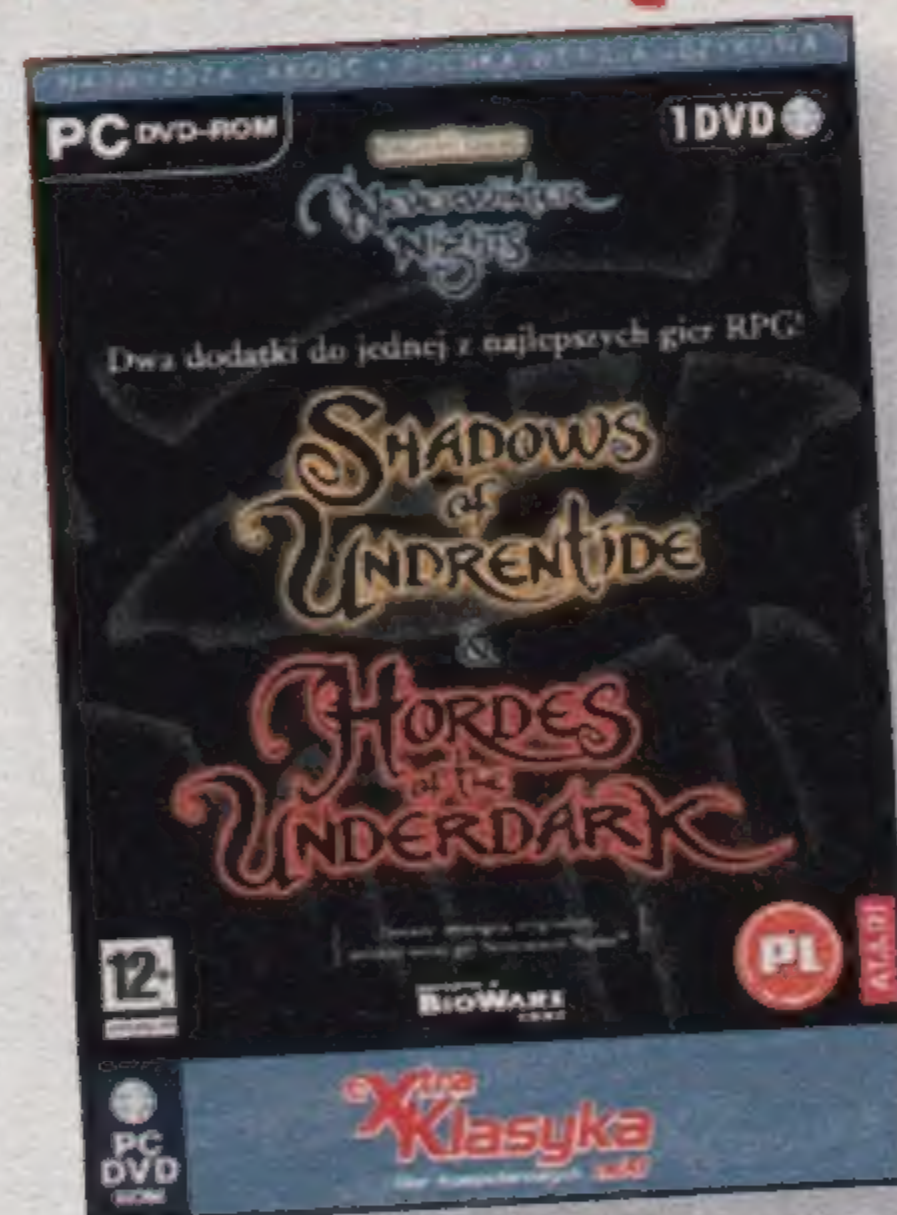


SWAT 4

**NOWOŚĆ! UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ O DODATKI!**



GOthic II: NOC KRUKA



NEVERWINTER NIGHTS:  
SHADOWS OF UNDRENTIDE  
& HORDES OF THE UNDERDARK



NEVERWINTER NIGHTS:  
KINGMAKER

## Extra Konkurs<sup>2</sup> PONAD 1000 NAGRÓD DO ZDOBYCIA!

KUPUJ GRY I ZDOBYWAJ NAGRODY OD PARTNERÓW SERII:

**AMD**  
Smarter Choice

**BenQ**

**YAMAHA**

**Genius**

PATRONAT  
MEDIALNY:

**Gazeta.pl**

**CHCESZ ZDOBYĆ NAGRODY? TO BARDZO PROSTE!**

WSZYSTKIE INFORMACJE NA TEMAT KONKURSU ORAZ SZCZEGÓŁOWY  
OPIS NAGRÓD NA STRONIE [EXTRAKLASYKA.GRAM.PL/KONKURS](http://EXTRAKLASYKA.GRAM.PL/KONKURS)

**EXTRA KONKURS<sup>2</sup> TRWA OD 8.03 DO 30.06.2007.**

**Extra  
Klasyka**

Gier Komputerowych **next**

**gram.pl**  
Z CDPROJEKT

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA  
JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE  
**CDPROJEKT**

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na [www.gram.pl/info](http://www.gram.pl/info)



Dożywotnia Gwarancja

Uszkodzone nośniki wymieniasz za darmo, bez podania przyczyny



Wirtualne Pieniądza

Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier



Użytki (używane gry)

Gdy już ukończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom



- *Rewolucja wśród gier samochodowych*
- *Ponad 125 licencjonowanych modeli samochodów i motocykli – Ferrari, Lamborghini, Aston Martin, Ducati, Mercedes, Pagani Zonda*
- *1600 kilometrów fotorealistycznie odwzorowanych dróg znajdujących się na hawajskiej wyspie Oahu*
- *Rozbudowany tryb gry wieloosobowej dla tysięcy graczy*
- *Polska kinowa wersja językowa*

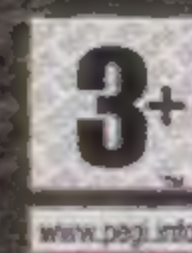
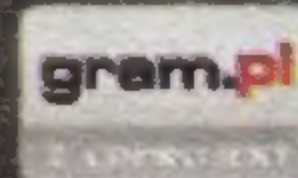


zamów już  
dziś na [gram.pl](http://gram.pl)  
i zdobądź ją  
pierwszy!  
[sklep.gram.pl](http://sklep.gram.pl)

## NOWY KRÓL SAMOCHODÓWEK!



**PREMIERA GRY 6 KWIETNIA!\***



Test Drive® Unlimited ©2007 Atari Inc. Zaprojektowane i stworzone przez Eden Games SAS studio produkcyjne Atari Europe SASU. Wszystkie znaki handlowe są własnością ich prawowitych właścicieli.

\* Gry komputerowe są wyjątkowo droższymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie. Data premiery zostanie ostatecznie potwierdzona, gdy polska wersja gry trafi do dystrybucji.

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na [www.gram.pl/info](http://www.gram.pl/info)



LIMITY SĄ, PO TO BY JE PRZEKRACZAĆ!

# TEST DRIVE

*unlimited*



PATRONI MEDIALNI



**motor**

Radio **24T**



ATARI

Dożywotnia Gwarancja

Uszkodzone części wymieniamy za darmo, bez podania przyczyny



Wirtualne Pieniądze

Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier



Użytki (używane gry)

Gdy już ukończysz grę, możesz ją oddać innym graczom



Zasłanianie się ręką przed wiedźmińskim mieczem jest tak samo skuteczne jak chronienie się szlafrokiem przed wybuchem wulkanu...

# WIEDŹMIN

**Bohater Andrzeja Sapkowskiego nie miał do tej pory szczęścia do przeprowadzek. Film „Wiedźmin” był żaloszny, a gra powstaje tak długo, że zwątpiliśmy, czy w ogóle wyjdzie. Na szczęście pojawiło się światelko w tunelu...**

**Z**namy już ostateczną datę premiery Wiedźmina tworzono przez CD Projekt RED – gra posiadająca „błogosławieństwo” ASA polskiej fantastyki pojawi się na półkach sklepowych całego świata we wrześniu. A towarzyszyć jej będzie bardzo szeroko zakrojona kampania promocyjna – w Polsce spodziewać się można reklam prasowych, telewizyjnych oraz nietypowej sprzedaży, o której jednak obiecałem paki co nic nie pisać. Tak czy inaczej: bądź pewien, że będzie się działo!

A o co tyle hałasu? Opowieść o Geraltie z Rivii to RPG, w którym bardzo duży nacisk położono na walkę, przez co gra powinna spodobać się nie tylko ludziom stawiającym ciekawą fabułę ponad wszystko, ale i tym, którzy nie gardzą zabójstwem. Miałem okazję – jak już jedną z nielicznych osób w Polsce – pograć przez jakiś czas w polską wersję gry.

## Rozwój Geralta

Choć jasnowłosy wiedźmin może być tylko jeden, to każdy może go rozwinąć w niemal dowolny sposób. W sumie ogólnych cech będzie 15, ale już powiązanych z nimi specjalnych zdolności... aż 250! Zdobywane punkty spożytkować można na zwiększenie siły, zwinności, wytrzymałości i inteligencji, ale także na poprawienie umiejętności władania mieczami (osobno dla żelaznego i srebrnego – style walki się różnią!) oraz na wiedźmińskie znaki.

Udało mi się w tym czasie ukończyć cztery questy i pokonać trzech bossów. Dlatego właśnie mogę śmiało powiedzieć, że Wiedźmin to aktualnie jeden z lepiej zapowiadających się erpegów na świecie!

Gra zaczyna się od długiego, sześciominutowego filmiku wyprodukowanego przez Tomka Baglinskięgo, twórcy nominowanej do Oscara „Katedry” oraz rewelacyjnej „Sztuki spadanania”. Celem intro jest jednak nie tyle wprowadzenie do samej gry, co ogólne wyjaśnienie, kim tak naprawdę jest wiedźmin – zwłaszcza że na Zachodzie paki co proza Sapkowskiego nie jest tak popularna, jak na to zasługuje. Obserwujesz więc bohatera podczas przygotowań i samej walki ze strzygą, później zaś przenosisz się długo, długo na przed...

Jesteś w lesie. W każdym możliwym sensie dezorientowanym i metafizycznym. Budzisz się ledwo żywy gdzieś w trawie, nie pamiętając zupełnie, kim jesteś, skąd do tu wziął i kto ma być jego zbrodnicą. Dowiadujesz się dopiero, że to ty, wiedźmin, przedtem nie dość że pozbawiony jest pamięci, to jeszcze do któregoś z nich należy. Żelazną ręką zaś do krwi Maribor, głównego szefa strzyg i mistrza żelaznego, w którym jednak nie będniesz młotowca na długą rekonesans...

scenę. Krótka po twoim przybyciu pojawiają się bowiem tajemniczy i potężni napastnicy...

Akcja gry dzieje się pięć lat po wydarzeniach mających miejsce w ostatnim tomie sagi o wiedźminie, „Pani jeziora”. (UWAGA! Jeśli go nie czytałeś, od razu idź nadrobić zaległości albo przejdź teraz do kolejnego akapitu!) Jak wiadomo, Geralt pod koniec książki ginie, zresztą w sposób zgodny z przepowiednią. Taki był zamiar autora, Sapkowski nie planował cudownego wskrzeszenia Ge-

Zasada nr 1: nie denerwuj wiedźmina. Nr 2: jeśli nie zgodzisz się z pkt 1, uciekaj.



## Alchemia

Jedną ze zdolności, które powinien opanować Geralt, jest alchemia. Dzięki niej będzie mógł samodzielnie sporządzać eliksiry (więcej o nich w ramce: „Mikstury”) ze znajdujących po drodze składników. Część z nich to po prostu zioła, niektóre receptury wymagać będą również jakichś części zabranych z ciał wrogów – oraz oczywiście alkoholu. Sam uznasz, jak skondensowane powinny być napitki. Oczywiście, im mocniejsze, tym lepiej będą działać i więcej wywoływać skutków ubocznych. Co ciekawe, mikstury sporządzać można tak według znajdujących w grze przepisów, jak i samodzielnie eksperymentując. Ostatnia możliwość jest naturalnie trochę niebezpieczna – można stworzyć truciznę, ale i coś, co da ci naprawdę potężną moc...

Wiedźmin, wersja dla obrońców przyrody: zielona krew.



Pomysł z „zapomnieniem” jest więc w gruncie rzeczy w sposób całkiem wygodny uzasadniony. Dzięki temu zadziałać może element, który jest tak bardzo lubiany w grach RPG – rozwój postaci. Co prawda na początku nie ma żadnego wyboru cech, po kliknięciu przycisku „Nowa gra” od razu uruchamia się intro. Dopiero **wraz z kolejnymi poziomami możesz „skonfigurować” swojego wiedźmina tak, jak ci się podoba.** Szczególnie dużo możliwości jest przy okazji walki – więcej przeczytasz w ramce „Rozwój Geralta” – teraz przejdźmy do rzeczy w roleplayach najważniejszej: historii.

Fabula i zadania, które przyjdzie ci wykonać, zapowiadają się bardzo ciekawie. Wszelakich **questów będzie oczywiście cała masa, a ty nie**

**jesz w stanie podczas jednej gry poznać ich wszystkich.** (Autorzy mówią o 100 związanych z głównym wątkiem fabularnym oraz ponad 100 pobocznych!). W przeciwieństwie do bardzo wielu producentów RPG, CD Projekt RED nie przejmowało się tym, że gracz może

rozne miejsca, będziesz walczył z innymi przeciwnikami – do Wiedźmina naprawdę warto będzie powrócić.

Jak w praktyce wyglądają te ważne „wybory”? Najprościej wytłumaczyć to na przykładzie – w pewnym momencie na samym początku gry musiałem zdecydować, czy podczas ataku zostać na zewnątrz zamku, czy wejść do środka. Od tego zależało, z jakim bossem miałem się spotkać. Podczas dłuższej zabawy to, jak się zachowujesz, ma znacznie dalej idące konsekwencje. **Wystarczy, że w pewnym momencie kogoś uratujesz, a następnie poznasz dużo później – np. ocalony człowiek niespo-**

**Spodoba się nie tylko stawiającym fabule ponad wszystko, ale i tym, którzy nie gardzą efektowną akcją.**

nie zobaczyć wielu ciekawych rzeczy, które są dlań przygotowane. Dlatego też podejmowane decyzje zaważą na tym, jakimi ścieżkami podążysz i jakie postacie napotkasz. Grając po raz drugi, poznasz zupełnie nowe osoby, odwiedzisz

Moje wdzianko to jeszcze nie! Spójrz na kozaka na kolejnej rozkładawce!

Nie wiem jak ty, ale ja na odwołu tego robota widzę twarz staruszka...



Pogaduszki i ploteczki wiedźmini to uwielbiają.





Aby pozostać w formie, Geralt uczęszcza na gimnastykę artystyczną.

„Łysi versus blondynki” – już niebawem na ekranie twojego monitora!

**dziewanie okaże ci swą wdzięczność.** To akurat przykład oczywisty, ale co powiesz np. na to, że gdy sprędasz gromadzie elfów (w grze, tak samo jak u Sapkowskiego, nie są to piękne i szlachetne istoty) jakieś towary, później staną się oni mocniejsi, przez co skuteczniej będą walczyć z ludźmi?

Nie wszystkie wybory będziesz więc kontrolował, ale nie ma za to obaw, że nie dowiesz się, czemu sprawy potoczyły się tak, a nie inaczej. Specjalnie w tym celu **autorzy opracowali cały system retrospekcji mówiących, w którym miejscu podjąłeś ważną decyzję.** Ze względu na to, że dróg do finału będzie wiele, także zakończeń musi być oczywiście więcej niż jedno. W planach są paki co cztery, znacznie się od siebie różniące. Co ciekawe, po każdym z nich zobaczysz specjalną animację na engine, a po niej nastąpi drugi (po intrze) filmik Bagin-skiego – wspólny dla wszystkich rozwiązań akcji.

Drugim najważniejszym po fabule elementem Wiedźmina jest oczywiście walka. Wiadomo, **Geralt jest mistrzem miecza, nie masz więc możliwości wytłumaczyć go tylko w użyciu tuku lub palika** – chwał i przemoc

powinienes móc korzystać podczas gry. Największą frajdę da ci pokonywanie wrogów za pomocą dwóch ostrzy: żelaznego oraz srebrnego. Auto-  
mają nadzieję, że gracze przychcą do swojego oręża i je zwyczajnie polubi – co będzie tym bardziej ułatwione, że jest całkowicie pewne, iż żaden wróg nie porzuci miecza tak doł-  
jak wiedzmiński. Zwyczajnie: w całym świecie gry nie ma drugiego takiego.

Some starcia odbywają się w trochę podobny sposób jak w hack'n'slashach, tyle że w każdym momencie można włączyć aktywną pauzę. To jest niezbędne, gdyż **taktyka walki jest zupełnie inna niż choćby w Diablo.** Owszem

## Ludzie

Dużym plusem gry jest świat – on po prostu żyje. Ludzie chodzą po ulicach, na noc zamykają się w domach, gdy zaczyna padać deszcz – chowają się pod zadaszenie, handlują, mają swoje problemy i sprawy. Fajne jest też to, że Geralt nie jest na każdym kroku witany jak dar bogów, który zszedł na ziemię, by uratować ludzkosc. Z bardzo dużą liczbą NPC-ów będzie można też porozmawiać – nie zawsze na superpoważne tematy. Geralt czasem również skorzysta ze swojego uroku osobistego, by uwieść jakąś niewiastę – za pamiątkę po takich wydarzeniach będą widokówki, które można kolekcjonować.



Wiedźmin i jego wierny Pikacz.

Uważaj na kobiety. Kładziesz się z piękną wieśniaczką, a gdy wstajesz...



## Mikstury

W Wiedźminie są różne eliksiry, które dają bohaterowi wiele możliwości, jednak korzystanie z nich nie jest tak proste jak w haksleszach. Tutaj zarówno tarcza ochronna, zwykłe leczenie się czy widzenie w ciemności oznacza jednocześnie zatrucie organizmu. Informuje o tym pasek na dole – im on większy, tym stan Geralta staje się gorszy. W pewnym momencie pojawiają się czerwone kropki na ekranie, później zaś bohater zaczyna tracić energię, może też zemdleć lub oślepnąć. Ratunek jest jeden i dość radykalny – specjalny eliksir, eliminujący zatrucie oraz efekty działania wszystkich innych. To kolejny fajny aspekt walki – stale musisz trzymać rękę na pulsie i nie zapominać o kontrolowaniu kilku elementów jednocześnie.

lo nawet mapę uniwersum wymyślonego przez Andrzeja Sapkowskiego.

rowany jest na średniowieczu, z zachowaniem charakterystycznej urbanistyki miast naszej części Europy – twórcy nie ukrywają, że inspiracje czerpali z planów Pragi.

Kolejną rzeczą, na którą warto zwrócić uwagę, jest „dorosłość” gry. Wiedźmin na pewno zostanie zaklasyfikowany przez PEGI jako 16+, a kto wie, czy nawet nie więcej. Na pudełku zaś zobaczysz nie tylko pięść, odpowiadającą za przemoc, ale również znaki informujące o wulgaryzmach i seksie. Produkcja CD Projekt RED będzie pod tym względem zbliżona do prozy Sapkowskiego – momentami brutalnej i dosadnej, jednak w żadnym razie specjalnie nie epatującej eroty-

zmem czy nieparlamentarnym słownictwem. Wszystko ma swoje wytłumaczenie, a autorzy jako pierwszorzędny cel postawili sobie stworzenie jak najbardziej prawdziwego świata. A ten, jak doskonale wiemy, daleki jest od idealu.

**Wiedźmin powstaje od wielu lat, a koszt całej gry autorzy obliczają na około 20 milionów złotych!**

Choc pod względem fabularnym gra składać się będzie z samych odcieni szarości, bez jednoznacznego podziału na dobro i zło (wszak wszystko zależy od punktu widzenia), to już na szczęście grafika tego nie będzie dawać. Tu kolorów będzie znacznie więcej, zaś to, co ekipa stojąca za Wiedźminem zrobiła z enginem Aurora (znanym z pierwszego Neverwinter Nights), to prawdziwy majstersztyk. Gra jest znacznie ładniejsza od NWN 2, zaś animacje (walki!) są po prostu rewelacyjne. Ale nie mogło być inaczej – w sesjach motion capture udział wzięli autentyczni mistrzowie fechtunku.

Gdzie dwóch się bije, trzeci ma szansę uciec, ale nie korzysta...

Wiedźmin powstaje już od bardzo wielu lat, w tym momencie koszt całej gry autorzy obliczają na około 20 milionów złotych (!). Choć na pewno wiele energii stracili na pierwotne szkice, które nie doczekały się realizacji (początkowo tytuł ten miał opowiadać o innym łowcy potworów, nie o Geralcie, zmieniał się również wygląd gry), to jednak widać, że te gigantyczne pieniądze nie zostały zmarnowane. **Zapowiada nam się gra ogromna, bardzo złożona, w dodatku łącząca ambitną i wciągającą fabulę z dynamiczną akcją.** Jeśli w ciągu tych kilku miesięcy do premiery CD Projekt RED jeszcze popracuje nad poprawkami i doszłifuje Wiedźmina tu i tam, mówienie o tytule RPG 2007 już może wcale nie być na wyrost! C

Jakby mu tu delikatnie zasugerować, że nie tylko nogi mu urwało...

Nie ma to być gra o łowcy potworów. To jest gra o łowcy potworów. Ale ich stosunek jest taki, jak do... nie ma to być gra o łowcy potworów. To jest gra o łowcy potworów. Ale ich stosunek jest taki, jak do...

## Wiedźmin

Producent:  
CD Projekt RED

Dystrybutor PL:  
CD Projekt

<http://www.thewitcher.com/>

Premiera: wrzesień 2007

rewelacyjny główny bohater • bardzo efektowna walka • dobra grafika

tylko pięć magicznych znaków

Nie tylko dla największych fanów Sapkowskiego – czyżby się kował się RPG 2007 roku rodem z Polski?



## The Elder Scrolls IV

## SHIVERING ISLES

**Miniony rok był dla fanów gatunku RPG wyjątkowo udany – ten zapowiada się równie interesująco. Paradę wielkich tytułów otwiera dodatek do Obliviona – ogromny!**

**N**ajwiększa zaleta Shivering Isles? Ukończenie tego add-ona ma zająć graczom aż 30 godzin – czyli mniej więcej tyle, ile przejście normalnej, pełnowymiarowej gry RPG. Choć to tylko dodatek, ekipa ze studia Bethesda planuje wypełnić płytę DVD po brzegi nowymi questami, potworami itd.

Oczywiście owe 30 godzin rozgrywki to nie tak wiele w porównaniu z wyjątkowo ogromną podstawową wersją Obliviona – Shivering Isles ma mieć objętość mniej więcej jednej czwartej lub jednej trzeciej oryginału. **Inaczej niż wcześniejsze add-ony, dystrybuowane za pośrednictwem sieci i zebrane w pudełku pod tytułem Knights of the Nine, to rozszerzenie przynosi zupełnie nowy kontynent, a dokładniej wymiar astralny, do którego prowadzi portal, który pojawił się na niewielkiej wysepce w pobliżu miasta Bravil. Przejście przez niego – trzeba wcześniej wykonać prosty quest, zabić gołębia strzegącego wejścia – oznacza teleportację na tytułowe Shivering Isles, rządzone przez księcia o imieniu Sheogorath, który pojawił się już w podstawce, więc fanom gry powinien być znany.**

Shivering Isles to miejsce dość niezwykle, bo sprawiające wrażenie wytworu umysłu wariata (to nic dziwnego, Sheogorath nazywa siebie Księciem Szaleństwa).

Wymiar ten podzielony jest na dwie części: przesadnie kolorową, pełną gigantycznych muchomorów Manię oraz mroczną, porośniętą poskręcanymi, ostrymi krzewami Dementię – a jego mieszkańcy powoli tracą zmysły, trawieni śmiertelną chorobą o nazwie Grey-march. To właśnie przyczynę epidemii będziesz musiał wyjaśnić, krok po kroku odkrywając coraz bardziej niezwykle tajemnice tego dziwnego lądu.

Motyw szaleństwa programiści chcą wykorzystać w pełni. O ile kraina Cyrodiil zbudowana była raczej

**Shivering Isles obiecuje znane, sprawdzone pomysły na rozgrywkę i nowy, zwariowany świat.**

zgodnie z kanonami gatunku fantasy, tak Shivering Isles mają zasakakiwać co krok. Dziwnych miejsc i postaci będzie tu co niemiara – np. miasto Split, w którym każdy mieszkaniec ma swojego sobowtóra, a wszyscy zdają się szukać kogoś, kto ubije ich lustrzane odbicie. Shivering Isles na pewno będzie w klimacie dużo mroczniejsze niż Oblivion, co nie każdemu musi się spodobać.

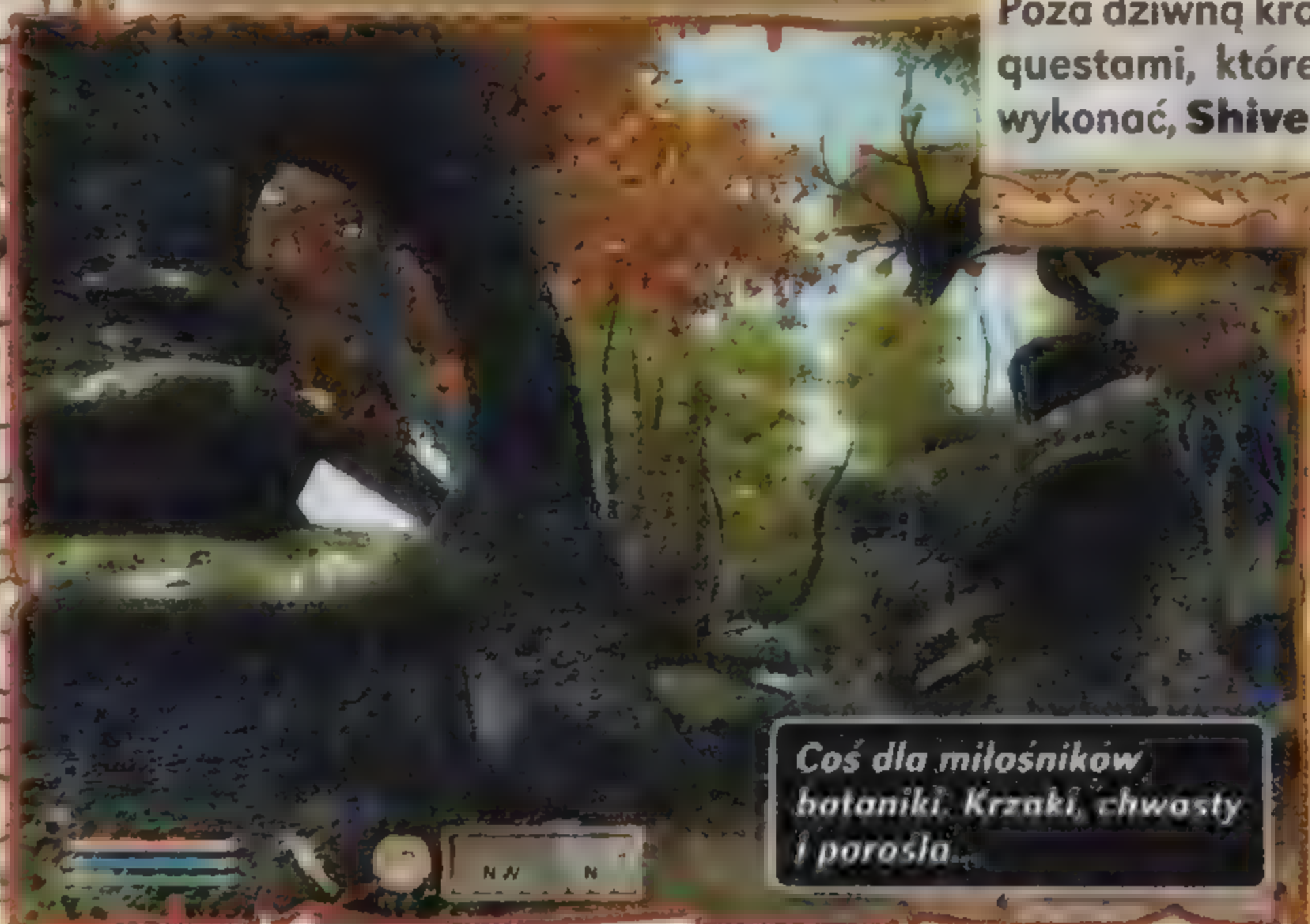
Poza dziwną krainą i kilkudziesięcioma questami, które będzie można w niej wykonać, Shivering Isles przyniesie



również nowe potwory (m.in. występujących tylko w Dementii Dark Seducers czy zbudowane z kości leżących na ziemi trupów monstra o nazwie Shambles), umiejętności czy przedmioty. Nie należy się jednak spodziewać takich zmian jak np. wprowadzenie wilkołaków (i możliwość zostania jednym z nich) w rozszerzeniu The Bloodmoon do Morrowinda. Jak powiedział w jednym z wywiadów Mark Nelson, główny projektant add-ona, Shivering Isles będzie dodawać nowe elementy, a nie modyfikować te już istniejące – w związku z tym prawie żaden z mechanizmów rozgrywki nie zmieni się znacząco. Jedną z nielicznych różnic będzie dotyczyć niedobrowolnej wizyty w więzieniu – teraz jeśli trafisz do aresztu, będziesz musiał, praktycznie bez ekwi-

punku, pokonać labirynt lochów, by wreszcie wyjść na zewnątrz i odzyskać swoje wyposażenie.

Shivering Isles obiecuje więc znane, sprawdzone pomysły na rozgrywkę i zupełnie nowy, zwariowany świat, w którym twórcy mogli dużo bardziej popuścić wodze fantazji niż przy okazji Cyrodiil. **Perspektywa zagrania w pokreconą, szaloną wersję Obliviona mnie naprawdę się podoba** – jeśli jednak wolisz raczej klasyczne fantasy, może się okazać, że ten add-on nie trafi w twój gust.



## The Elder Scrolls IV: Shivering Isles

Producent: Bethesda Dystrybutor PL: Cenega

<http://www.elderscrolls.com/>

Premiera: wiosna 2007

- ✓ sprawdzona rozgrywka i nowe przygody
- szalony klimat...
- ...który jednak nie wszystkim musi się spodobać

Programiści z Bethesda ryzykują nieco z klimatem dodatku, ale mamy nadzieję, że nie tylko nam spodoba się Oblivion w wersji psychobuckdown (pozdrowienia dla fanów Cypress Hill).



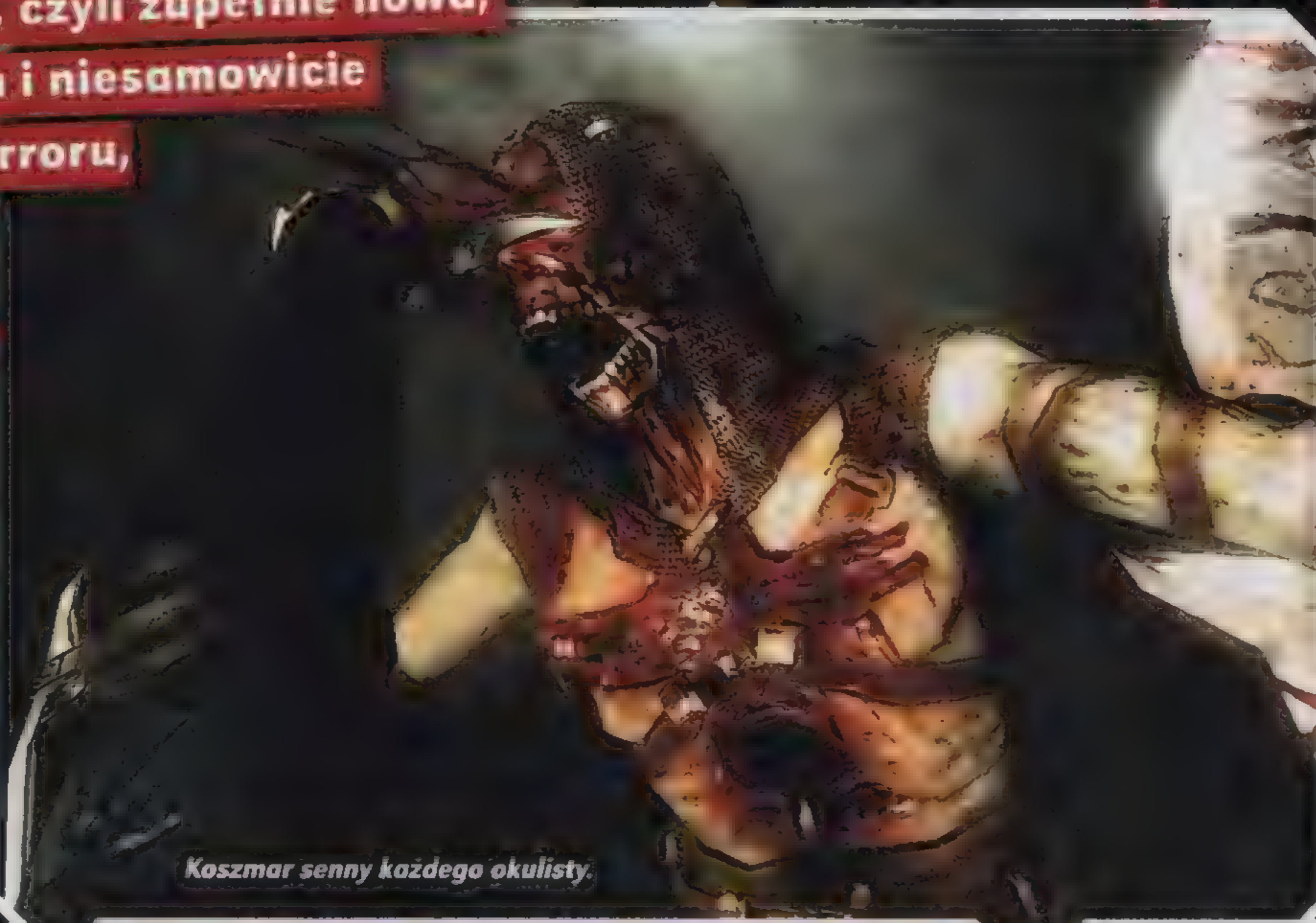
CLIVE BARKER'S

## JERICO

**Ręka, noga, mózg na ścianie, czyli zupełnie nowa, niezwykle mroczna, brutalna i niesamowicie przerażająca gra mistrza horroru, Clive'a Barkera.**

**P**ostać Clive'a Barkera powinna być znana graczom nie tylko dzięki jego książkom czy serii filmowych horrorów o Hellraiserze – stworze, z którego twarzy wystają dziesiątki gwoździ. **Barker przed kilkoma laty zaliczył już przygodę z branżą komputerową, biorąc udział w tworzeniu znakomitego Undying.** Jego najnowsze dzieło ma szansę na jeszcze większy sukces.

Jericho będzie futurystycznym horrorem FPP. Sam tytuł gry odnosi się do nazwy



Koszmar senny każdego okulisty.

szy czy brytyjskich komandosów. Część z nich stanie u twego boku w walce z najczystszy złem, inni oddali swe ciała diabłu, który zniekształcił je i napełnił mrocznymi mocami.

Trzeba przyznać, że przeciwnicy w Jericho prezentują się niesamowicie. Na udostępnionych dotąd screenach zobaczyć można opętanych templariuszy z mackami lub szablami zamiast rąk. Na twojej drodze staną także stwory, które będą walczyć, nawet gdy rozplaszysz ich ciała na dwoje (i będą wtedy dwa razy silniejsze!), a także żywiące się ludzkim ciałem harpie czy przemiła kobietka używająca ludzkich kości do tworzenia... mebli. Im dalej będziesz zagłębiać się w Al-Khali, tym częściej skorzystasz z niekonwencjonalnych pukawek, wspomnianych już umiejętności paranormalnych, a także mieczy, łuków czy toporów, które z czasem całkowicie zastąpią nowoczesną broń.

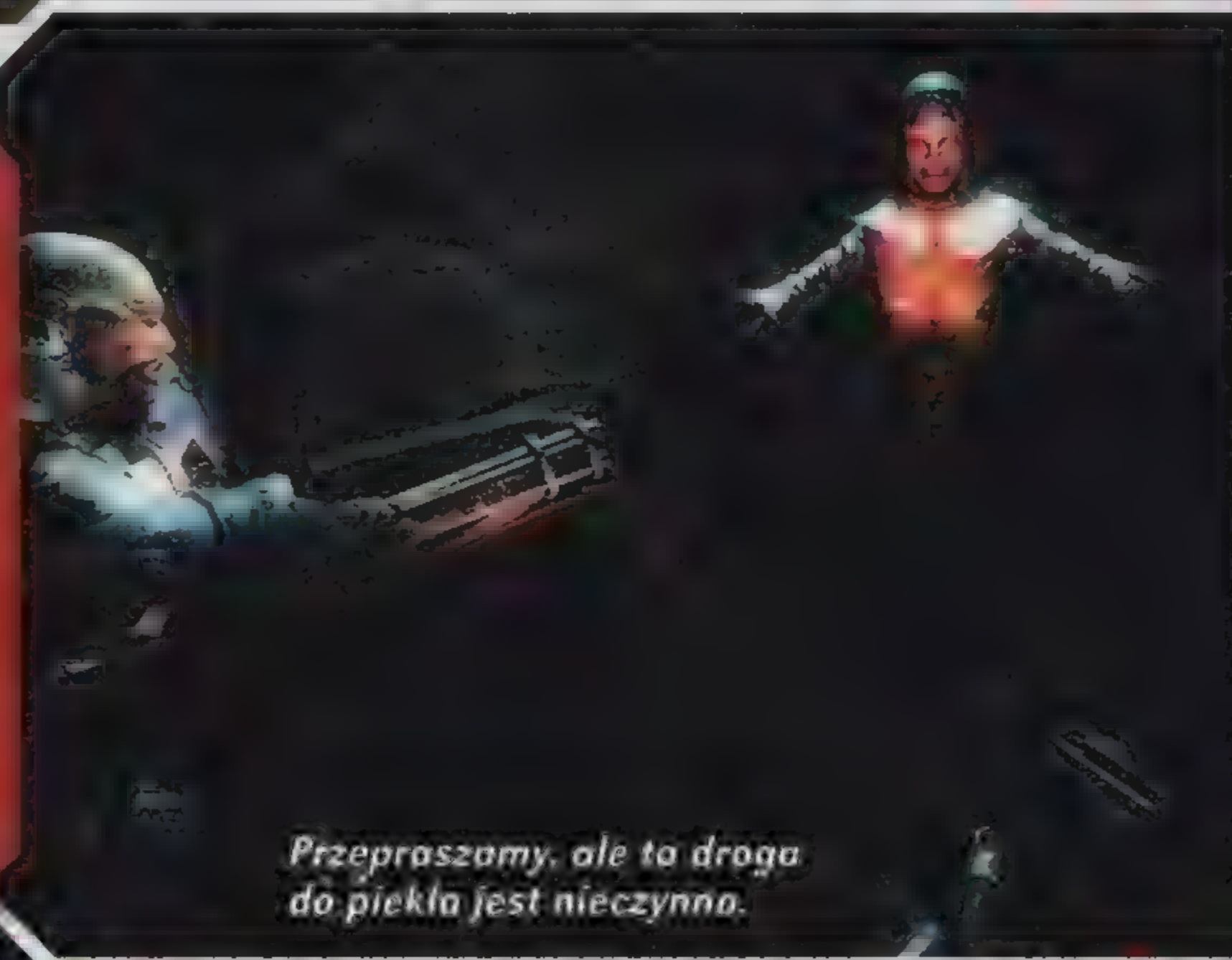
Jericho napędzane będzie przez autorski silnik modyfikacji studia Mercury Steam, który obecnie prezentuje się naprawdę niezle, wykorzystując możliwości, jakie dają nextgenowe konsole (gra powstaje także na



Proszę za mną, zaprowadzę państwa do pokoju w naszym hotelu.



Idź w stronę światła, paskudo – i nie wracaj!



Przepraszamy, ale ta droga do piekła jest nieczynna.

oddziału żołnierzy, którym przyjdzie ci w niej pokierować. **Jericho Team to rządzająca jednostka do zwalczania wszelkiego rodzaju przejawów diabelskiej ingerencji w naszym świecie.** Składa się z siedmiu członków, zaś każdy z nich, oprócz sprawności fizycznej i umiejętności posługiwania się najnowszymi modelami broni, posiada zdolności paranormalne. Podczas rozgrywki niejednokrotnie będziesz zatem korzystał z różnego rodzaju ognistych pocisków, alchemicznych mikstur czy mocy wskrzeszania umarłych. Chociaż o interakcjach wewnątrz oddziału poki co wiadomo niewiele, to bardzo ciekawie zapowiada się opcja łączenia paranormalnych umiejętności dwóch żołnierzy w jedną, jeszcze potężniejszą.

Jeśli uważasz, że pokierowanie jednostką Jericho to czadowa perspektywa, ale jesteś człowiekiem o strachliwej naturze, to lepiej już teraz odpuść sobie tę produkcję. **Tytułowa grupa zostanie wysłana w rejon ruin starożytnego miasta Al-Khali znajdującego się w samym sercu bliskowschodniej pustyni.** Miejsce to co kilkaset lat nawiedzają potężne burze piaskowe powodujące powstanie wyrwy w czasoprzestrzeni, przez którą do naszego świata dostają się najpluśgawsi słudzy diabła oraz sam Władca Ciemności himself. Twoim zadaniem będzie odnalezienie i zniszczenie źródła tej bramy do piekiel.

**Przemierzając grę, napotkasz sumeryjskich kapłanów, templariuszy i brytyjskich komandosów.**

Podobnego zadania w przeszłości podejmowały się już liczne grupy wojowników i żołnierzy. Ich akcje kończyły się powodzeniem, dając naszemu światu kolejne stulecia spokoju, lecz za każdym razem były to wyprawy w jedną stronę – **do Al-Khali wyruszyło wielu, nikt jednak stamtąd nie powrócił.** To też sprawia, że przemierzając kolejne lokacje, często napotkasz uwięzionych tam nieumarłych z różnych epok, np. sumeryjskich kapłanów, rzymskich legionistów, rycerzy zakonu templariuszy.

PS3 i X360) oraz najnowsze karty graficzne. **Czasoprzestrzenna wyrwa w mieście Al-Khali otworzy się dla graczy jeszcze w tym roku.** Ja już zaczynam się bać. A ty?

## Clive Barker's Jericho

Producent:  
CodemastersDystrybutor PL:  
brak<http://www.codemasters.com/jericho/>

Premiera: jesień 2007.

niesamowity klimat • mieszanka wielu epok  
• pomysłowa fabuła • naprawdę przerażający przeciwnicy

raczej nie spodoba się miłośnikom Muminków

Clive Barker mistrzem horroru jest Jericho bez wątpienia potwierdzi te znane od lat prawdy



# Death to Spies

Już nigdy więcej nie zrobisz zakupów przez Internet – zamawiałem bombkę... chałkowa

Co by było, gdyby Codename 47 działał w czasie II wojny światowej, a ten ubrany na czarno facet z trzema zielonymi światłkami na czole nazywał się Cam Фисер?

**W**iesz, co znaczy СМЕРШ? To jednocześnie skrót od słów Смерть Шпионам, czyli „śmierć szpiegom”, a także nazwa tajnego oddziału radzieckiego kontrwywiadu, który swoją działalność rozpoczął jeszcze pod rządami Lenina, a największą aktywność wykazywał w czasie II wojny światowej. **To właśnie wtedy agenci Smersza wykonywali najbardziej niebezpieczne – i najbardziej sekretne – operacje daleko za liniami wroga i... aliantów.**

To jeden z ciekawszych elementów gry – jej twórcy, studio Haggard Games

z rosyjskiego Rostowa, stawiają na kontrowersje i **wśród opartych na faktach misji znajdują się również takie, w których radzieccy szpiedzy działają na terenie amerykańskich obiektów wojskowych.** Ma to dodać zabawie historycznego realizmu i pokazać różne oblicza II wojny światowej. Na kanwie opisów wydarzeń znalezionych w archiwach Smersza ekipa pracująca nad grą przygotowała dziesięć nieliniowych poziomów, w których podejmiesz się takich zadań, jak porwania, wykradanie dokumentów, sabotaż wojskowych instalacji itd.

Każda z tych misji zajmować będzie około dwóch godzin rozgrywki, która **stylem ma przypominać**

**to, co znamy z serii Hitman czy Splinter Cell.** Różnica – dość znacząca – polegać będzie na tym, że ze względu na okres, w którym toczy się gra, dostęp do zaawansowanych technologicznie zabawek będzie mocno ograniczony. Nie znaczy to jednak, że będziesz musiał radzić sobie wyłącznie przy uży-

**Każdy, kto spędził trochę czasu przy skradankach, znajdzie w grze wszystkie znane sobie elementy.**

ciu pięści, pistoletu i pepeszy. W ekwipunku pojawi się również wytrych, garota, aparat służący do wykonywania szpiegowskich zdjęć, a także chusta z chloroformem. Szczególnie przydatna ma być ta ostatnia, bowiem mundury przeciwników zabitych w sposób brutalny (czyli zasztyletowanych lub zastrzelonych) będą brudzić się krwią, a w wielu przypadkach właśnie przebranie się np. w ubiór niemieckiego oficera uczyni zadanie łatwiejszym czy nawet w ogóle wykonalnym.

Inne „zagrywki” dostępne agentowi, którym będziesz kierował, to m.in. **zagłądanie przez dziurki od klucza, zastawianie pułapek, przenoszenie ciał czy gwizdanie w celu zwrócenia uwagi strażników.** Choć inspiracjami dla gry były przede wszystkim wymienione już serie Hitman i Splinter Cell, najbardziej – zapewne ze względu na podobne realia – kojarzy się ona jednak z Commandos: Strike Force.

Najważniejsze jest jednak to, że każdy, kto spędził trochę czasu przy produkcjach

z gatunku skradanek, znajdzie w Death to Spies wszystkie znane sobie elementy typowe dla tego rodzaju gier. Fani nie powinni być więc zawiedzeni. Jest też jeden istotny wyjątek – to możliwość prowadzenia pojazdów zmotoryzowanych. **W trakcie zabawy przyjdzie ci pojeździć nie tylko niemieckimi terenówkami, ale również typowym dla tamtego okresu motocyklem z przyczepką z boku.** Takich pojazdów

już dziś nie produkują, więc nawet dla tej okazji warto będzie zagrać w dzieło Haggard Games.

**Od strony graficznej gra prezentuje się całkiem solidnie.** Co prawda w ostatnich miesiącach miał miejsce

dość poważny skok jakościowy, jeśli chodzi o oprawę wizualną wydawanych produkcji, jednak Death to Spies, o ile tylko zgodnie z zapowiedziami ujrzy światło

dzienne w najbliższych tygodniach, nie będzie odstawał od tego, co obecnie uważamy za dobrą grafikę. Podobać mogą się przede wszystkim lokacje, szczególnie odwzorowane, a przede wszystkim zróżnicowane – część misji toczyć się będzie w zamkniętych pomieszczeniach, inne zaś w przestrzeniach otwartych (np. bardzo ładny zimowy etap w Witebsku). Śmierć szpiegom!

## Death to Spies

Producent:  
Haggard Games

Dystrybutor PL:  
Cenega

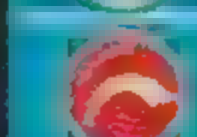
[http://int.games.1c.ru/death\\_to\\_spies/](http://int.games.1c.ru/death_to_spies/)

Premiera: II kwartał 2007

Gatunek: skradanka



skradanka w realiach II wojny światowej • zróżnicowane misje • pojazdy



grafika tylko OK • aby nie okazała się zbyt rosyjska, także pod względem fabuły

Hitman i Splinter Cell w wydaniu drugowojennym zapowiada się całkiem niezłą produkcją dla ci-  
chociemnych fanów skradanek

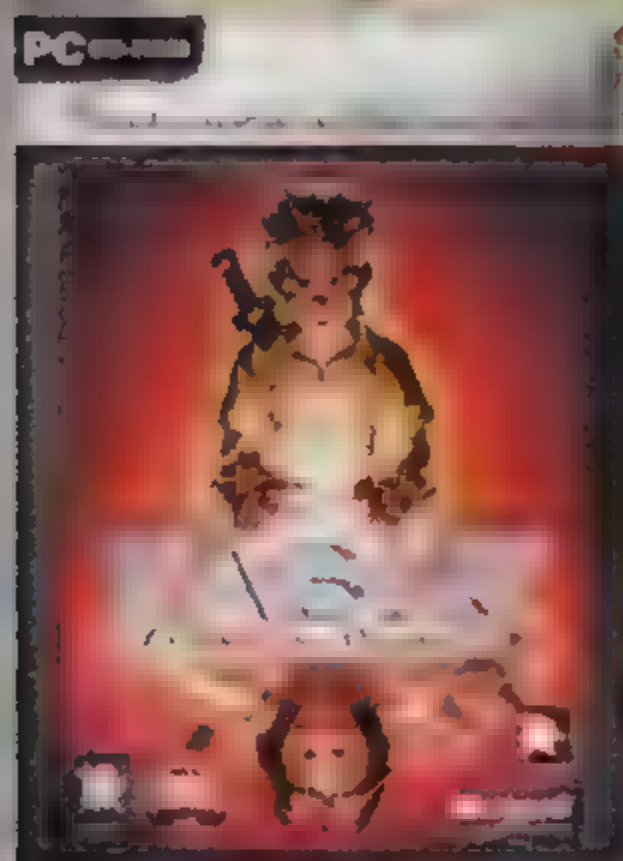
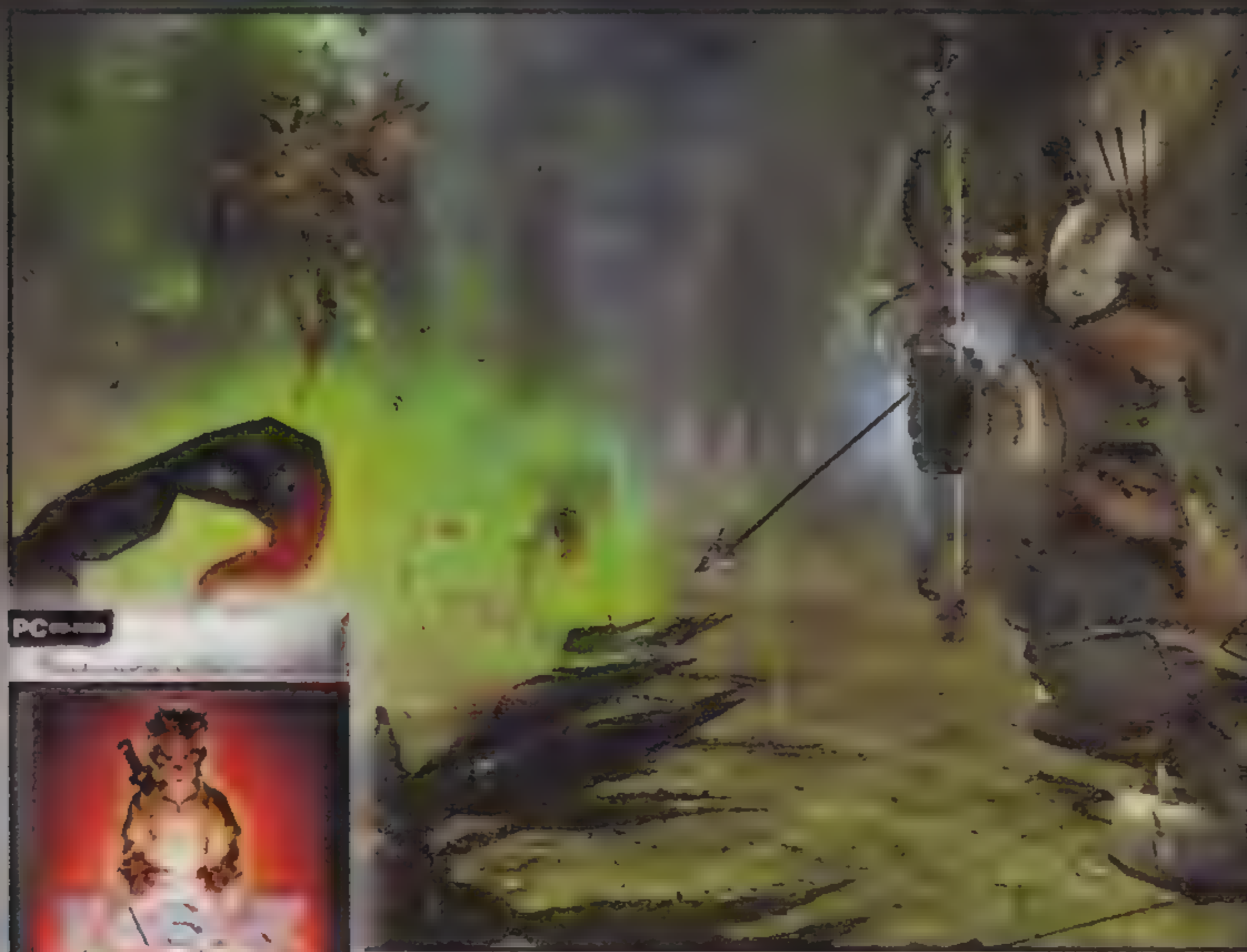


Alé jesteś ciężki, brachu.



# Platynowa Kolekcja

## NOWE WIELKIE HITY JUŻ W SPRZEDAŻY!



**FABLE: ZAPOMNIANE OPowieści**  
PRZEŁOMOWA GRA RPG, KTÓRA WYZNACZYŁA NOWE TRENDY  
W SWOIM GATUNKU! STAŃ PO STRONIE DOBRA LUB ZŁA  
I WYRUSZ W PODRÓŻ PO BEZDROŻACH ALBIONU.



**RISE OF LEGENDS**  
NIEZWYKŁA PRZYGODA W ŚWIECIE FANTASY!  
POPROWADŹ ARMIE MASZYN RODEM Z PRACOWNI  
LEONARDA DA VINCI PRZECIWKO POTEŹNYM SIŁOM MAGII.



**ROLLERCOASTER TYCOON 3: ZŁOTA EDYCJA**  
STWÓRZ PARK ROZRYWKI SWOICH MARZEŃ W 3D!  
ZAPROJEKTUJ I ZBUDUJ GIGANTYCZNE ROLLERCOASTERY,  
A NASTĘPNIE PRZEJEDŹ SIĘ NIMI.



**SPELLFORCE 2**  
NADCHODZI ERA WIELKICH BOHATERÓW!  
ZBIERZ I POPROWADŹ SPRZYMIERZONE ODDZIAŁY  
DO ZWYCIĘSTWA NAD MROCNymi ELFAMI.

**W SERII PLATYNOWA KOLEKCJA ZNAJDZIESZ RÓWNIEŻ:**



**WYBRANE NAJLEPSZE GRY • OBSZERNIA INSTRUKCJA • DOŻYWOTNIA GWARANCJA  
EKSKLUZYWNE WYDANIE • PROFESJONALNY PORADNIK • DODATKI NA GRAM.PL**

© 2007. Platynowa Kolekcja jest znakiem towarowym CD Projekt Sp. z o.o. Wszystkie prawa zastrzeżone. CD Projekt, Gram.pl i wszystkie inne znaki towarowe podlegają ochronie i zostały wykorzystane za zgodą uprawnionych podmiotów. Wszystkie prawa zastrzeżone.

gram.pl

CD PROJEKT



Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na [www.gram.pl/info](http://www.gram.pl/info)

**Dożywotnia Gwarancja**

Uszkodzone nośniki wymieniasz za darmo, bez podania przyczyny



**Wirtualne Pieniądze**

Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier



**Użytki (używane gry)**

Gdy już ukończysz grę, możesz ją używać dalej



Czarny pająk w całej okazałości.

Back in black!



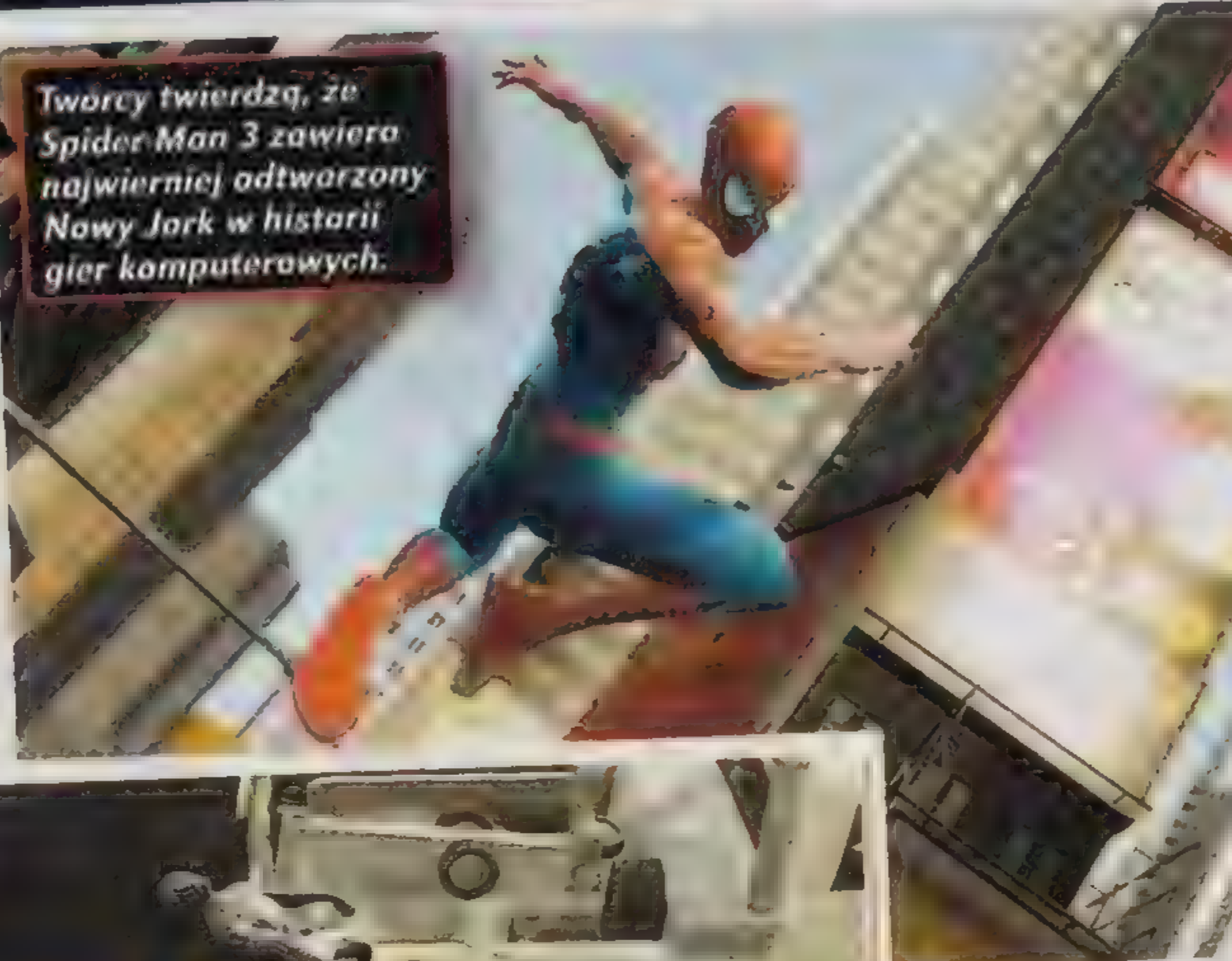
**Spójrz! Tam, nad dachami budynków! Widzisz?! Nadlatuje Spider-Man! Po raz trzeci...**

Zgodnie z panującymi, wydaje się, od zawsze zasadami, **każdemu** wyświetlanemu w sezonie letnim przebojowi kinowemu musi towarzyszyć gra. Czasami są to produkcje okrutnie złe, czasami średnie, ale bywa też, że prawie znakomite. Najbliższym ideału był jednak Spider-Man 2 – w wersji konsolowej, bo ta na PC jest zupełnie inną grą – a opisywana tu trójka to jego bezpośrednia kontynuacja. Prezentująca zupełnie nową jakość graficzną, tu i ówdzie poprawiona, doszlifowana. **W kilku słowach: większa, lepsza, ładniejsza.** Być może więc tym razem się uda?

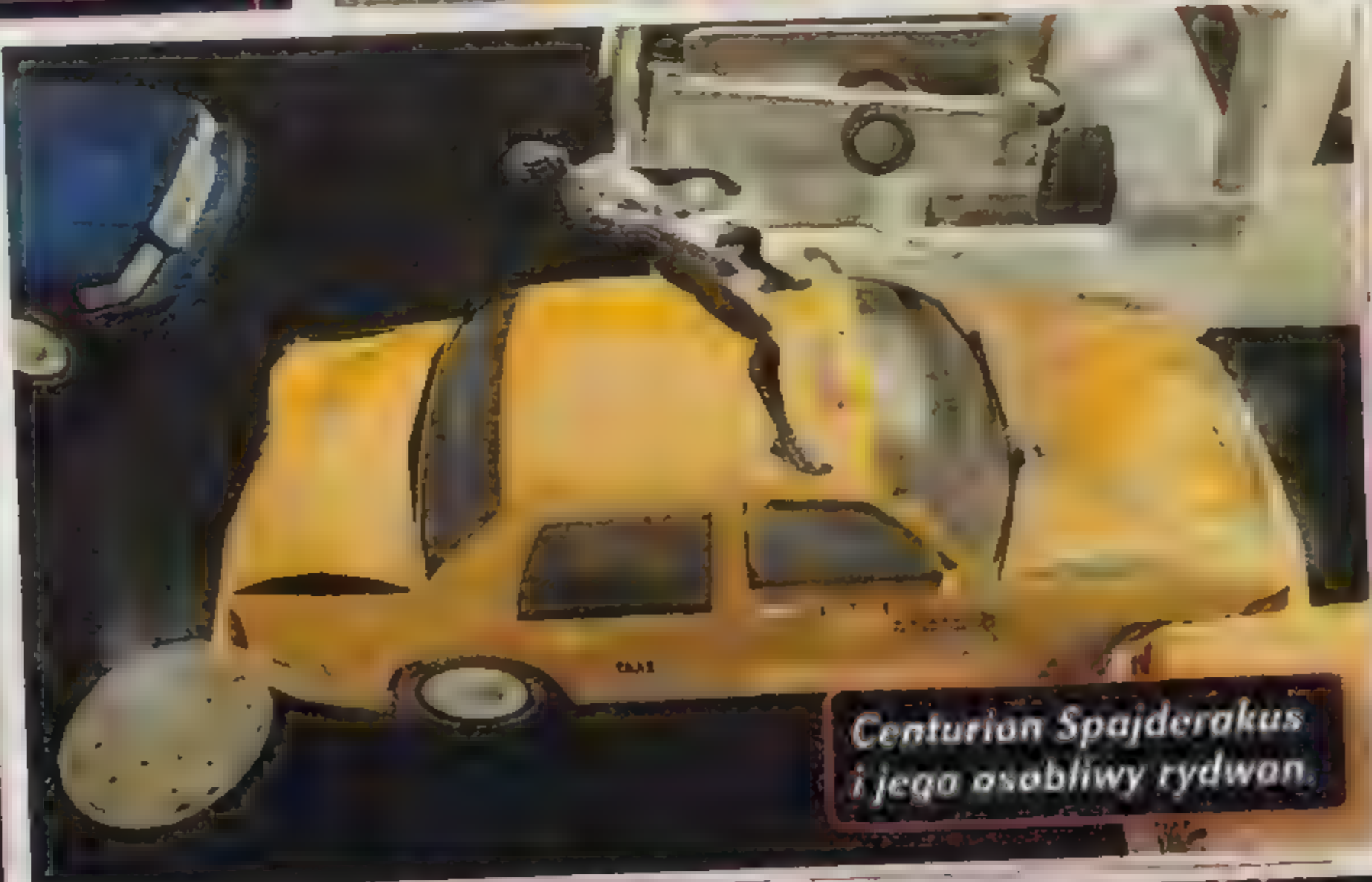
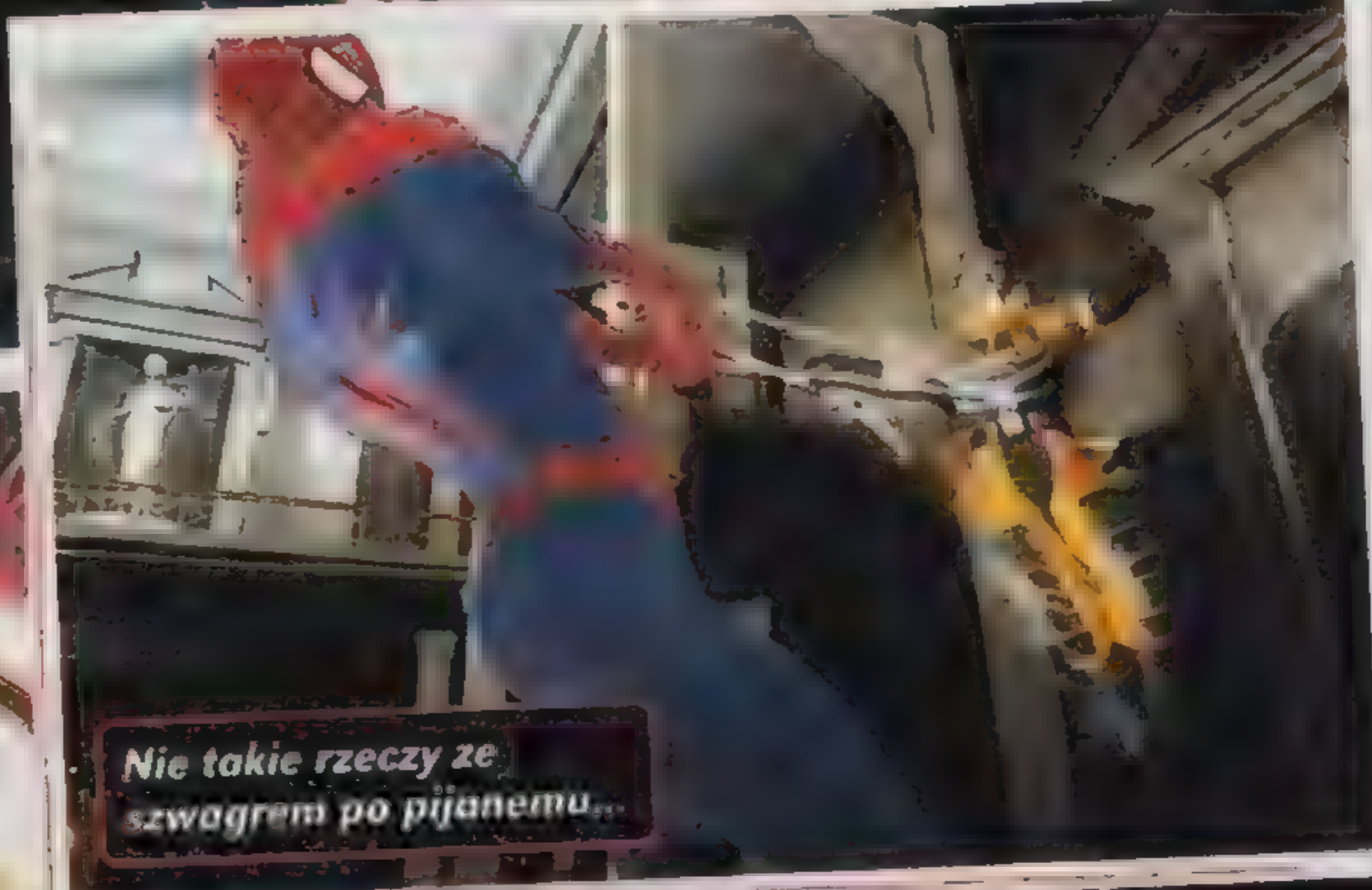
Spider-Man 2 (i tworzony według identycznego niemal pomysłu Ultimate Spider-Man) to coś w rodzaju „superbohaterskiego” Grand Theft Auto. Wprowadzie **zamiast samochodów jako środka lokomocji używa się tu pajęczych sieci**, w miejsce broni palnej stosuje się walkę wręcz, a roli przeciwników nie pełnią stróże prawa czy konkurencyjne gangi, a... po prostu gangi, ale ogólne założenia pozostają takie same, wliczając w to rozmaite znajdkki, misje poboczne czy bonusy za szczególnie spektakularne akcje. Ideę tę zachowano, projektując Spider-Mana 3, ale, rzecz jasna, rozgrywkę rozbudowano.

Pierwszym, co rzuca się w oczy, jest oczywiście oprawa wizualna. **Ponieważ** ludzie z Activision przygotowują swoją produkcję równocześnie na PC i konsole nowej generacji, nie zobaczysz tu graficznych uproszczeń typowych dla konwersji np. z PS2, lecz wysoką rozdzielczość, dynamiczne oświetlenie i cienie oraz szczegółowe modele.

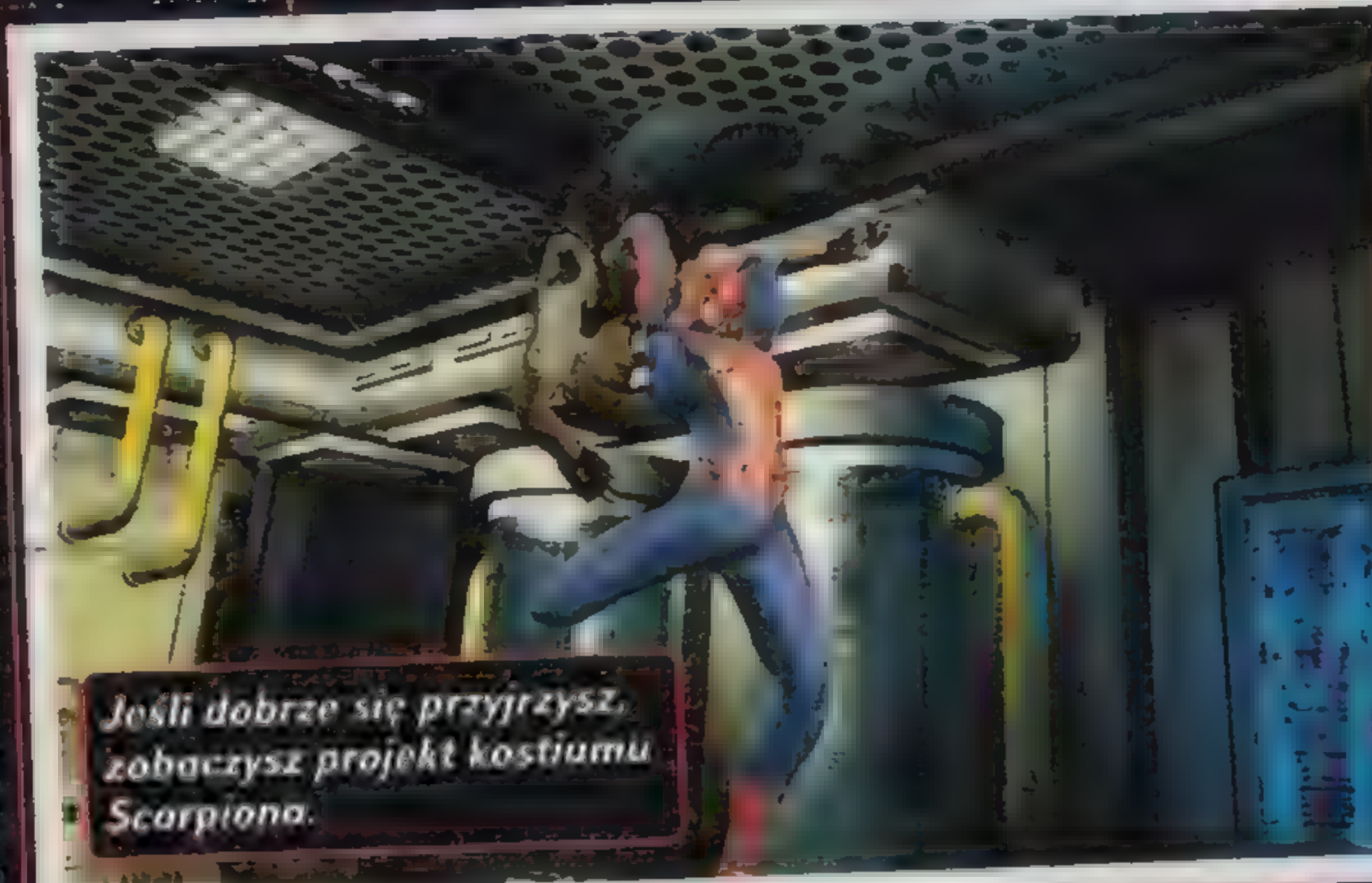
Twórcy twierdzą, że Spider-Man 3 zawiera najwierniej odtworzony Nowy Jork w historii gier komputerowych.



Nie takie rzeczy ze szwagrem po pijanemu...



Centurian Spajderakus i jego osobliwy rydwan.



Jeśli dobrze się przyjrzy, zobaczysz projekt kostiumu Scorpiona.

Wprowadzie na tle chociażby Crysisa trzeci Spider nie wygląda może jak osmy cud świata, ale na pewno nie będziesz musiał wstydzić się swojego sprzętu, pokazując grę znajomemu.

Po drugie – nie tylko urozmaicona teren zabawy, czyniąc wirtualny Nowy Jork

jeszcze bardziej podobnym do prawdziwego, ale i poszerzono go o tunele metra czy miejskie kanały. Metropolia stanie się polem bitwy między Spider-Ma-

**Spider-Man 3 to coś w rodzaju „superbohaterskiego” Grand Theft Auto.**

nem (wypasozonym rzecz jasna w całkiem nowy zestaw ataków i ciosów specjalnych) a jego przeciwnikami, którzy pojawiają się w filmie. Będzie zatem Sandman, przestępca przeobrażający się w piaskowego potwora, nie zabraknie Venom, jaszczurawo-tego arcywroga reprezentującego mroczną stronę osobowości bohatera, zmierzysz się wreszcie z drugim Zielonym Goblinem. **Zgodnie z kultywowaną**

przez twórców tradycją pojawia się również lotrzy zaczerpnięci bezpośrednio z kart komiksu, ale tacy, których w filmie nie ma ani na chwilę. Jak dotąd ujawniono tylko gościnnie występowanie Scorpiona – nikczemnika okutego w niezniszczalną zbroję.

Trzeba dodać, że i Spider-Man będzie taką miał. Organicznego, pozaziemskiego pochodzenia. **Bohater połączy się bowiem z żywym, czarnym kostiumem, który da mu cały wachlarz zupełnie nowych mocy.** Z tymi związany ma być z kolei wskaźnik „gniewu”. Gdy otrzymasz wyjątkowo potężną serię ciosów lub sam połączysz kilka w spektakularnej sekwencji, twoje ataki na chwilę staną się zabójcze i przez parę sekund będziesz nietykalny. Do tego dojdzie znany już z poprzednich części, ale tu wymyślony na nowo, pajęczy zmysł. W momencie niebezpieczeństwa ekran straci barwę, podświetlone zostaną natomiast wszystkie elementy – w tym przeciwnicy – które zagrażają twojemu zdrowiu (i nie chodzi bynajmniej o dym papierosowy).

**Szykuje się zatem i tak już niezła gra w nową, lepszej postaci.** Choć przedpremierowe materiały dla prasy zawsze zachęcają do przesadnego optymizmu, w tym przypadku można chyba śmiało przyjąć, że choć nie czeka nas żadna rewolucja, kilkanaście godzin dobrej zabawy mamy zagwarantowane.

## Spider-Man 3

Producent: Activision      Dystrybutor PL: LEM

<http://sm3thegame.com/>

Premiera: maj 2007

**cechy szczególne:**  
czarny kostium • większe miasto • wielu przeciwników  
jakość gier na podstawie filmów to zawsze loteria

Kolejna przygoda pająka. Mamy nadzieję, że jeszcze lepsza od dwóch, całkiem udanych, poprzednich.



**NOWE ODJECHANE GRY ZA MAŁĄ KASĘ!  
JUŻ 13 KWIETNIA!**

**PIERWSZA KLASA**

**FAJNA  
CENA!**

**MAŁA KASA**

**KAŻDA GRA  
W REWELACYJNIE  
NISKIEJ CENIE  
49,99 ZŁ!**

**WIELKIE HITY W NOWEJ CENIE!**



**FULL SPECTRUM  
WARRIOR: TEN HAMMERS**



**JOINT TASK FORCE**



**TITAN QUEST**



**TOCA RACE DRIVER 3**

**SUPER TYTULY - PIERWSZY RAZ PO POLSKU!**



**ACT OF WAR Z DODATKIEM  
HIGH TREASON**



**DRAGONSHARD**



**TYCOON CITY:  
NEW YORK**



**FAHRENHEIT**

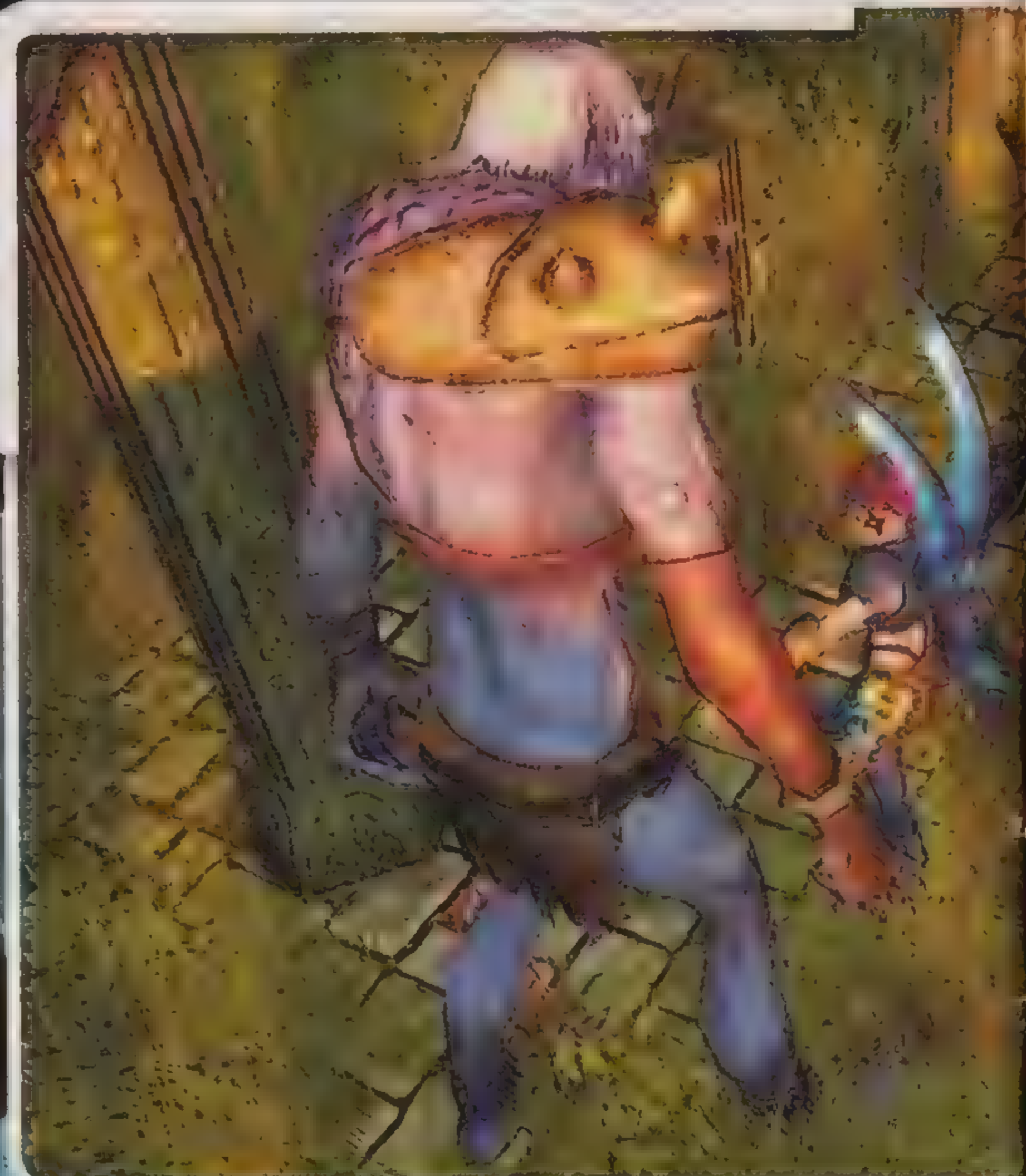
**WSZYSTKIE GRY CO NAJMNIEJ O POŁOWĘ  
TANIEJ NIŻ W DNIU PREMIERY!**



Niemcy potrafią nie tylko wciskać ludziom volkswagena garbusa non stop przez 60 lat. Umieją również zrobić grę, która od razu wygląda na starą, i też dobrze ją sprzedać.

Gustowno  
ramka, ale  
zdjęcie ślubnego  
raczej w nią nie  
wstawiaj...

## FALLEN ANGEL Sacred2



Jackson Five w nowej trasie koncertowej.



**P**onad półtora miliona sprzedanych egzemplarzy Sacred i prawdopodobnie przynajmniej 3 mln spiraconych to nie byle co, hehe. Do tego 30 wersji językowych, miliony godzin, które ludzie strawili na tę grę, zamiast czytać wiersze, malować obrazy i grać na skrzypcach! Sacred odniosło wielki sukces i było tylko kwestią czasu, kiedy goście z Ascaron zapragną jeszcze raz poczuć te emocje...

Fabula gry cofa nas do wydarzeń 2 tysiące lat wcześniejszych niż te znane z jedyńki. W tych zamierzcztych czasach siły zła dopiero się kształtowały. Musisz podjąć decyzję, czy chcesz je wspomóc, czy zniszczyć. Możesz więc wybrać jasną lub mroczną stronę odwiecznego

konfliktu – każda oferuje zupełnie inną rozgrywkę. Dla przykładu: trafiasz do niewielkiej wioski i jeśli wybrałeś Path of Light, sołtys będzie chciał z tobą porozmawiać i poprosi cię o pomoc w rozwiązaniu jakiegoś problemu. Jeśli jednak zdecydowałeś się podążać Path of Shadows, to właśnie sołtys jest problemem. Biedny sołtys...

**Jak w ogóle doszło do tego, że w mlekiem i miodkiem płynącej Ancarii pojawiły się potwory z piekła rodem, a całe obszary ukwieconych łąk zamieniły się w bajora plujuące śmierdzącymi gazami?** Ano, musisz wiedzieć, że była sobie kiedyś na świecie energia T – bardzo fajna moc, dzięki której magicy zawsze mogli być pewni, że znajdą królika w kapeluszu, a najbardziej popularne zaklęcie, abrakadabra, działało bez zarzutu. Kontrolę nad energią T sprawowały istoty zwane Serafii, doskonale znane nam z pierwszej części Sacred. Niestety postanowiły podzielić się swoim sekretem z Wysokimi Elfami, którzy może i byli wyso-

cy, ale też głupi. Zamiast bowiem cieszyć się nowymi możliwościami i wyczarowywać sobie domki z basenami, Wysokie Elfy zaczęły walczyć ze sobą o to,

który z nich jest najwyższy. No dobra, trochę przesadziłem z interpretacją. Wystarczy wiedzieć, że ostatecznie pożoga wojny ogarnęła całą Ancarię, wypaczyła energię T, a z tego wykrzywienia zrodziły się istoty mroku. I właśnie dlatego gracze, dla których leniwe odpoczywanie na chmurkach i granie na harfach wydaje się zbyt nudne, mogą przyłączyć się do sił zła!

Nie wiadomo, na ile historia będzie wciągająca – pamiętając poprzednie Sacred, raczej nie liczę na wielkie unie-

Wars grasz tylko derwiszem lub wojownikiem, idealny będzie dla ciebie Inkwizytor. Dla tych, którzy nie lubią się przytulać podczas pojedynków, pomocą służy np. Mroczna Elfka. Mówiąc krótko: dla każdego coś miłego. Nasze asy będą zdobywały kolejne poziomy doświadczenia przyporządkowane do Combat Arts. Powiem tylko, że w jednej z trzech dostępnych sztuk walki (dla każdej z klas) jest podobno aż 250 tysięcy kombinacji umiejętności (!). Jak to będzie

wyglądać w praniu, to dopiero się przekonamy, ale powyższa informacja oznacza, że nawet jeśli z kolegą wybieriecie identycz-

ne postacie, i do tego będziesz swoją szkolili w tych samych sztukach co on, to twój hero i tak będzie niepowtarzalny i nie do podrobienia. Dodajmy jeszcze do tego dziesiątki elementów broni, pancerza itd. Hm... brzmi to nieźle.

**Czas też pożegnać się z wysłużonymi szkapami. Nie mówię, to był dobry pomysł, tyle że nieco niedopracowany.** Przede wszystkim lepsze konie nie prezentowały się wcale lepiej

**Możesz wybrać jasną lub mroczną stronę konfliktu – każda oferuje zupełnie inną rozgrywkę.**

sienia. Za to **dostaniemy po trzy klasy postaci dla dobra i zła.** I tak Inkwizytor, Driada Tropicielka oraz Serafinka będą wspierać aniołki, natomiast Nieśmiertelny Centurion, Mroczna Elfka oraz Strażnik Świątynny będą woleli podcinać gardziółka kogutom i czytać „Necronomicon” do poduszki.

**Oczywiście każda klasa będzie miała swój oryginalny styl walki, przeznaczone tylko dla niej przedmioty, zdolności i czary.** Jeśli jesteś specjalistą od starć w kontakcie, a w Guild

Ech... Nawet potwory lubią czasem kontemplować piękno przyrody.





Ojej, nie wszystko  
masz takie duże



Przybij piątkę, zdechłaku!

wizualnie niż stare chabety. Pytanie dla odważnych: które zwierzę służyło do ciągnięcia wozu ze złomem, a które było rumakiem bojowym? W Sacred można się było o tym przekonać dopiero po sprawdzeniu parametrów. Inna sprawa, że walka z siodła była po prostu mało opłacalna, można było więcej stracić, niż wygrać, bo tryb ten był niedopracowany. Teraz ma być tak, że każda klasa ma dosiadać innego rodzaju wierzchowca: smoki, gryfy, jakieś bestie a la tygrys szablozębny. Uwaga, uwaga! Oznacza to również, że **niektóre klasy postaci będą dosiadać stworów latających!** Nie wiadomo niestety, jak będzie wyglądać walka, ale na pewno zmiany idą w dobrym kierunku.

Premiera Sacred w Polsce roku Pańskiego 2004 zbiegła się w czasie z urodzajem truskawek, a przyszłość miała pokazać, że z jabłkami i śliwkami węgierkami też

było nieźle. 2004 był rokiem równie dojrziałym, jeśli chodzi o technologie graficzne, od prawie dekady hulały już przecież gry w pełnym trójwymiarze. Ale mimo to w Sacred został zaimplementowany silnik 2D. Technologia zastosowana w wielkim, acz starożytnym Diablo doskonale się sprawdziła, ale panowie z Ascaron Software zdecydowali się w Fallen Angel skorzystać z silniczka 3D. Zobaczymy, jakie będą tego efekty – przypadki niektórych tytułów, choćby HoM&M III i IV, dowodzą, że trójwymiar nie zawsze wychodzi grom na zdrowie. Trailer Sacred 2 robi jednak spore wrażenie i coś czuję w gałkach ocznych, że nie będę zawiedziony. **Animacje prezentują się bardzo dobrze, ładnie wyglądają zmiany pór dnia i nocy czy warunków atmosferycznych, a także cieniowanie i spektakularne efekty świetlne.**

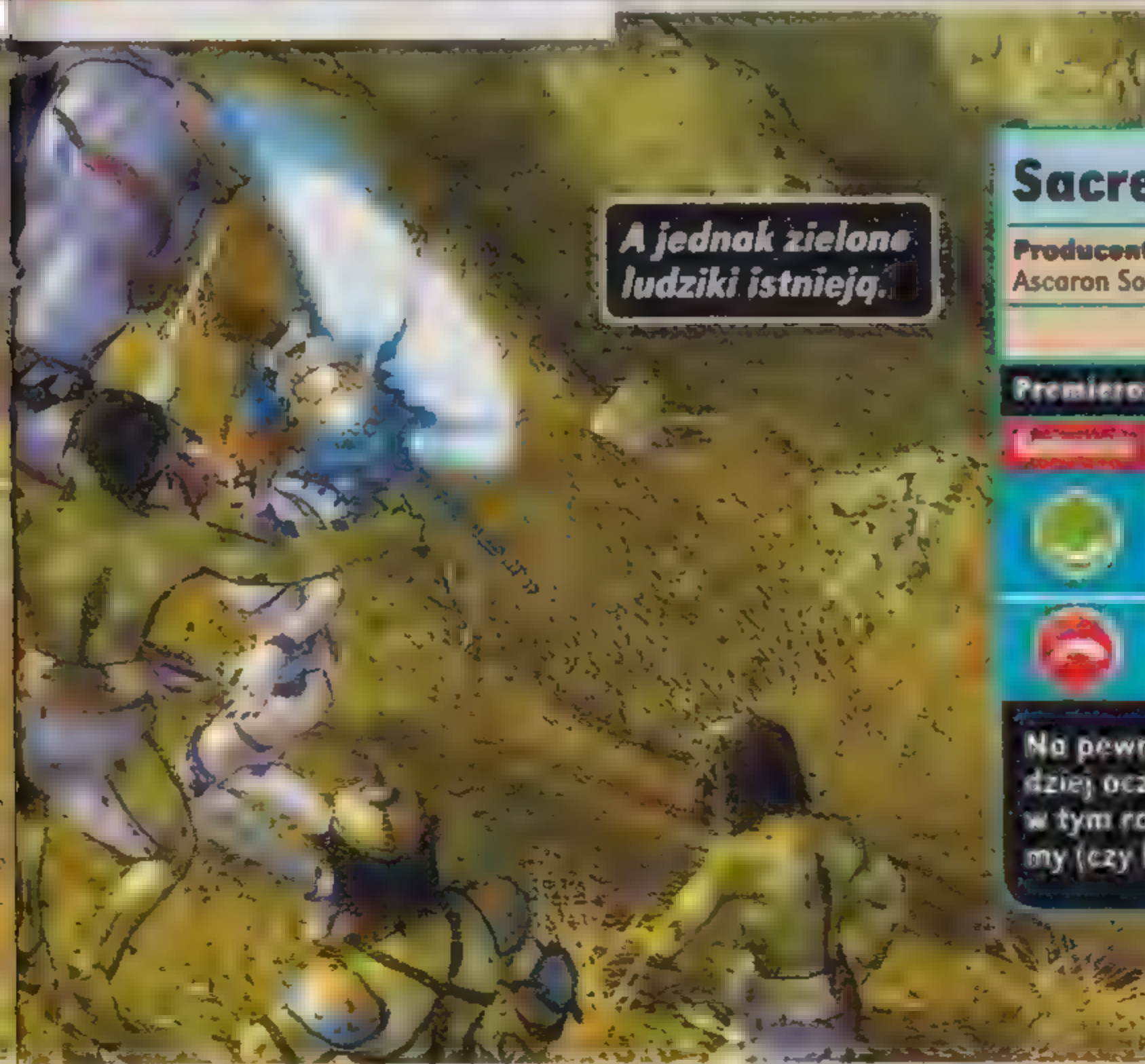
Warto dodać, że w grze znajdzie się edytor. Będzie można za jego pomocą kleić swoje własne misje i mapy. Multi oznaczać będzie sporo trybów do zabawy i aż 32 zawodników w jednej rozgrywce.

Zapowiada się, że będzie naprawdę gorąco. Oczywiście nie wiadomo, ile z obietnic i zapowiedzi okaże się ostatecznie gruszkami na wierzbie. Mam jednak wielką nadzieję, że Ascaron powtórzy swój sukces, a ja znowu zniknę na jakiś miesiąc, wędrując po Ancarii... ☾

Światliki obrodziły  
tego roku.



A jednak zielone  
ludziki istnieją.



## Sacred 2: Fallen Angel

Producent: Ascaron Software Dystrybutor PL: Cenega

<http://www.sacred2.com/>

Premiera: październik 2007

Wiek: 16+

6 klas postaci • nowe wierzchowce • środowisko 3D • edytor misji • do 32 graczy w multi • dużo broni

w tej chwili naprawdę trudno się do czegoś przyczepić. Bo zupa była za słona?

Na pewno jest to jedna z najbardziej oczekiwanych premier w tym roku. Pożyjemy, zobaczymy (czy było warto).

Autor: Herr Odyń

WKRÓCZ DO KRAINY UMARŁYCH!

# TITAN QUEST IMMORTAL THRONE

WYDAWCA  
DISTRIBUTOR I GRY  
THQ

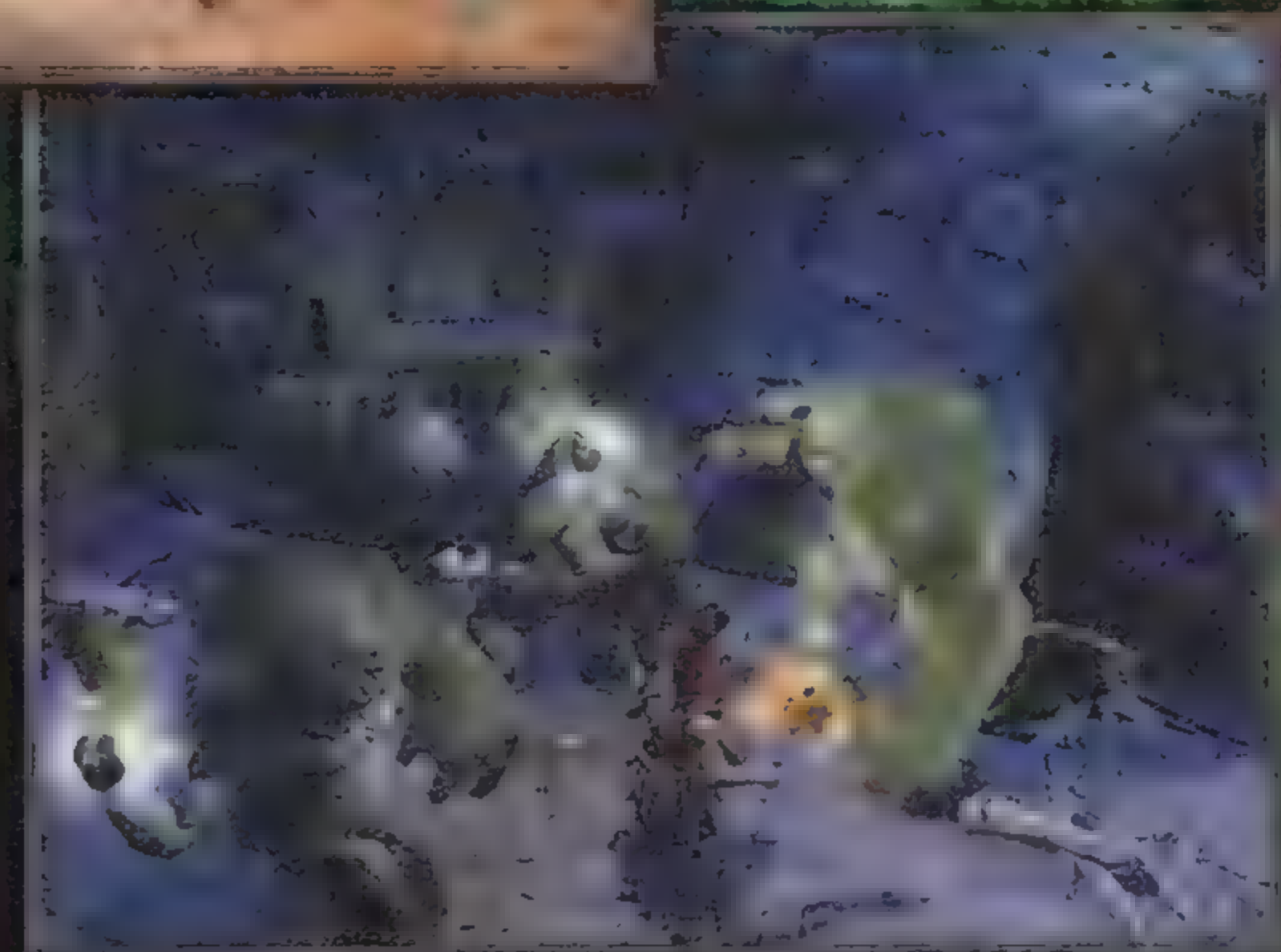


PRZEKROCZ STYKS  
I ZMIERZ SIĘ Z NOWYMI  
POTĘŻNYMI WROGAMI

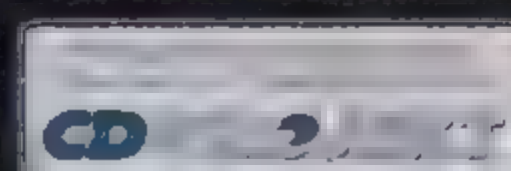


10 NOWYCH  
POZIOMÓW  
PODZIEMI  
NA 30 MISJI  
ZAPRAWI  
MINIMUM  
12 GODZIN  
DODATKOWE  
ROZGRYWKI!

8 NOWYCH  
KLAS POSTACI  
ZWIĘKSZONY LIMIT  
DOŚWIADCZENIA  
DO 75 POZIOMÓW  
SETKI NOWYCH  
BRONI  
I ARTYFAKTÓW  
KTÓRE POMOGĄ  
CI W WALEC  
ZC ZŁODZI



JUŻ W SPRZEDAŻY!



© 2007 THQ Inc. Skonsumuj swoje życie! THQ Inc. ENTERTAINMENT i jego THQ INC. są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi THQ Inc. w USA i innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. THQ, Titan Quest, Immortal Throne i ich logo są zarejestrowanymi znakami handlowymi (lub znakami handlowymi) THQ Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki handlowe, logo lub inne są własnością ich prawnych właścicieli. Wszystkie prawa zastrzeżone.



# NIE MA MIEJSCA NA KOMPROMIS CZAS NA WOJNĘ TOTALNĄ!

NISZCZYCIELE CYBRANÓW  
ROZNOŚĄ SWYMI  
ZABÓJCZYMI SALWAMI  
KRAŻOWNIKI UEF

ŚWIĘTY ROBOT  
SZTURMOWY  
MIAŁDŹY SWOICH  
WROGÓW NICZYM  
MRÓWKI

DESANT SIŁ UEF  
ZASKAKUJE WROGA  
OD STRONY MORZA

SAM ŚRODEK PIEKŁA.  
NATARCIE CYBRANÓW  
PRZESUWA LINIĘ FRONTU  
POD SAMĄ BAZĘ UEF



GIGANTYCZNY WŁADCA MAŁP  
BEZ PROBLEMU ROZNOŚI  
W PYŁ MECHA UEF



CIEŻKIE CZOŁGI NOSOROŻEC  
NIEOPATRZNIE DOSTAŁY SIĘ  
POD KRZYŻOWY OGIEŃ WROGA



WP.PL

GAS  
powered  
GAMES

THQ

CD PROJEKT

gram.pl





ESKADRA MYŚLIWCÓW  
PRZECHWYTUJĄCYCH  
PĘDZI, ABY WSPOMÓC  
SWOJE ODDZIAŁY

# SUPREME™ COMMANDER

GRA CHRISA TAYLORA, TWÓRCY „TOTAL ANNIHILATION”

PIERWSZE  
JEDNOSTKI WSPARCIA  
PRZEDZIERAJĄ SIĘ  
OD STRONY LĄDU

© 2006 Gas Powered Games Corp. Wszystkie prawa zastrzeżone.  
Gas Powered Games i Supreme Commander są zastrzeżonymi  
znakami handlowymi Gas Powered Games Corp. logo THQ i logo THQ  
są lub zastrzeżonymi znakami handlowymi THQ Inc. Wszystkie  
prawa zastrzeżone. Wszystkie inne znaki handlowe, loga i prawa  
autorskie są własnością poszczególnych właścicieli.



JUŻ W SPRZEDAŻY!

Dożywotnia Gwarancja

Uszkodzone nosiki wmiernie za darmo, bez podania przyczyny



Wirtualne Pieniądze

Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier



Użytki (używane gry)

Gdy już ukończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom



Studio Enlight, znane z serii Hotel Giant, szykuje **Circus Empire**, tycoon, w którym będzie można przejąć kontrolę nad cyrkiem. Odkąd sięgamy pamięcią, to pierwsza produkcja o tej tematyce – dlatego trzymamy kciuki, by udało się jak najlepiej.

**Surfs Up!** to nowy komputerowy film animowany, który trafi na ekrany w sierpniu tego roku - opowiada o pingwinie surferze, który marzy o karierze profesjonalisty. Obrazowi kinowemu towarzyszyć będzie gra o tym samym tytule, którą przygotowuje koncern THQ - ukaże się ona nieco wcześniej, bo już w lipcu. Będzie to sportowka, w stylu podobna nieco do Kelly Slater's Pro Surfer czy serii Tony Hawk's Pro Skater (z tym, że murki i kosze na śmieci zostaną zastąpione przez morskie fale).

**Plotki potwierdziły się – powstaje gra sieciowa wykorzystująca licencję świata Warhammer 40,000, choć nie zabiera się za nią, jak wcześniej podejrzewaliśmy, Relic Entertainment, znane ze strategii Warhammer 40K: Dawn of War. Pracuje nad nią studio o nazwie Vigil Games, dla którego będzie to debiut – bez obaw, jego szefem jest David Adams z NCsoft, a spora część zespołu tworzyła wcześniej masowe gry online. To wszystko, co na razie wiadomo, ale tytuł ten na pewno będziemy śledzić.**

To już ostatni news na ten temat, bo sprawa zdaje się przesądzona – **Gears of War**, fenomenalny shooter, który podbił serca ponad miliona posiadaczy konsoli Xbox 360, trafi na PC. Kiedy, tego nie wiadomo, ale szefowie Epic już nie udają, że nigdy do tego nie dojdzie – ostatnio w kilku wywiadach potwierdził to sam Mark Rein, wiceprezes studia.

**Norweskie studio**  
**Funcom**, znane  
rygówiek *The Longest*  
*Journey* i *Dreamfall*,  
zostanie produkować  
y oparte na trybie  
e player - głównie

ze względu na piractwo. Studio skoncentruje się teraz na grach sieciowych, w tym m.in. na zapowiadanej już od dłuższego czasu produkcji **Age of Conan: Hyborian Adventures**.

## A silhouette of the Statue of Liberty against a sunset sky with birds flying.

Zmienił się tytuł zapowiadanego na jesień tego roku FPS-a, osadzonego w bardzo ciekawym alternatywnym świecie, w którym przed rozpoczęciem II wojny światowej w wypadku samochodowym ginie Winston Churchill, co prowadzi do zdobycia USA przez nazistów. Do dotychczasowego **Fall of Liberty** dodano podtytuł **Turning Point**, wydawca gry, firma Codemasters, zapowiedziała też, że wkrótce ujawni więcej szczegółów na temat tej produkcji. Na pewno o nich napiszemy!

**Codemasters zapowiada grę akcji o bankowych rabusiach**

**P**ospały się pierwsze w tym roku zapowiedzi ciekawych, premierowych tytułów. Cademasters wyda, a studio inXile (tworcy Bard's Tale) przygotowuje grę **HelSt**, zrecznosciówkę, której akcja toczy się będzie w 1969 roku w San Francisco, gdzie będziesz musiał wykonać serię... skoków na banki.

Bohaterem *Hot Shot* jest Johnny Sutton, recydywista, który właśnie wyszedł z więzienia – z planem zabicia fortuny na bankowych sejfach. Gra będzie się składała z szeregu misji-napadów, w trakcie których trzeba będzie wykonać się nie tylko zrecznoscia, ale i sprytem (dokładniej: umiejętnoscia omijania systemów alarmowych). Okradac będzie można nie tylko banki, ale również restauracje, bary ze striptizem czy opancerzone furgonetki. Każdy skok będzie się kończył – o jakże! – pociągami, co oznacza, że tytuł ten będzie łączył elementy strzelaniny, skradanki i samochodówki.

W zapowiedziach brzmi niezłe – kiedy tylko poznamy więcej szczegółów na temat tej produkcji, na pewno do niej wrócimy. Premiera: jesień 2007. 

[www.codemasters.com](http://www.codemasters.com)

**Grupa medialna Gamecock zapowiada pięć tytułów**

[illegible]

**dtp entertainment zapowiada nową grę przygodową**

**N**iemiecka firma dtp entertainment, intensywnie inwestująca ostatnio w przygodówki, zapowiedziała nowy tytuł należący do tego gatunku. Będzie to **So Blonde**, gra o perypetiach atrakcyjnej, siedemnastoletniej blondyneczki o imieniu Sunny, która w wyniku katastrofy transatlantyku ląduje na bezludnej wyspie – jak się okaże, dziewczyna przeniosła się również w czasie, do epoki piratów. Produkcję tworzy francuskie studio Wizarbox (więc możemy liczyć na to, że wdzięki bohaterki zostaną z klasą wyeksponowane), a za fabułę odpowiada Steve Ince, jeden ze scenarzystów serii Broken Sword. Będziesz mógł pomóc Sunny już w listopadzie tego roku – na pewno ładnie się odwdzieczy...



## Diabeł zapłacze... po raz czwarty!

Marzec był wyjątkowo dobry dla tych graczy, którzy zazdrościli swoim konsolowym kolegom – poza PCetową premierą Mercenaries 2 potwierdzono także komputerową wersję Devil May Cry 4! To dobry powód, by przygotować dużą zapowiedź tej gry – w Clicku pojawi się ona już za miesiąc.



## Multiwinia = Darwinia w multi

Niezależny angielski developer, studio Introversion, planuje wydać odświeżoną, mocno zmodyfikowaną wersję swojej oryginalnej strategii Darwinia. Nowa odsłona nosić będzie tytuł Multiwinia, podstawowa różnica polegać będzie na obecności trybów sieciowych, które umożliwią współpracę lub walkę kilku graczom jednocześnie. Poprawi się również grafika, efekt finalny zobaczymy jednak nie wcześniej niż na początku 2008 roku...

## Vampyre Story, czyli Vampyre World

Szybka aktualizacja zapowiedzi z poprzedniego miesiąca: gra Vampyre Story, o której wtedy pisaliśmy, zmieniła wkrótce po wysłaniu Clicka do druku tytuł na Vampyre World. Do producentów zaczęli się również zgłaszać pierwsi wydawcy – polskiego niestety jeszcze nie ma...

NEWS

## Guild Wars: Oko północy

NCsoft zapowiada Dodatek do Guild Wars

Powstaje pierwszy add-on do **Guild Wars** – tak samą sprawę zapowiada NCsoft, uważając wcześniejsze samodzielne rozszerzenia Factions i Nightfall za oddzielne gry. Tymczasem nowy dodatek, zatytułowany **Eye of the North**, będzie wymagał jednej z wcześniejszych części – ma być przeznaczony dla graczy na najwyższych poziomach doświadczenia. Oko północy ma być pierwszym krokiem w stronę planowanego na 2009 rok **Guild Wars 2**, dlatego też pojawią się tu dwie rasy, które zostały zaprojektowane już z myślą o nowej grze: Asura i Norn. Poza tym w add-onie pojawi się 18 wielopoziomowych lochów i innych lokacji, 150 nowych umiejętności, 40 zestawów zbroi. Premiera Eye of the North – trzeci kwartał 2007.

[www.guildwars.com](http://www.guildwars.com)



Wujek? Wujek! Co słychać, niech wuj opowiada!



## Games for Windows Live – w maju

Microsoft uruchamia usługę znaną z konsol Xbox

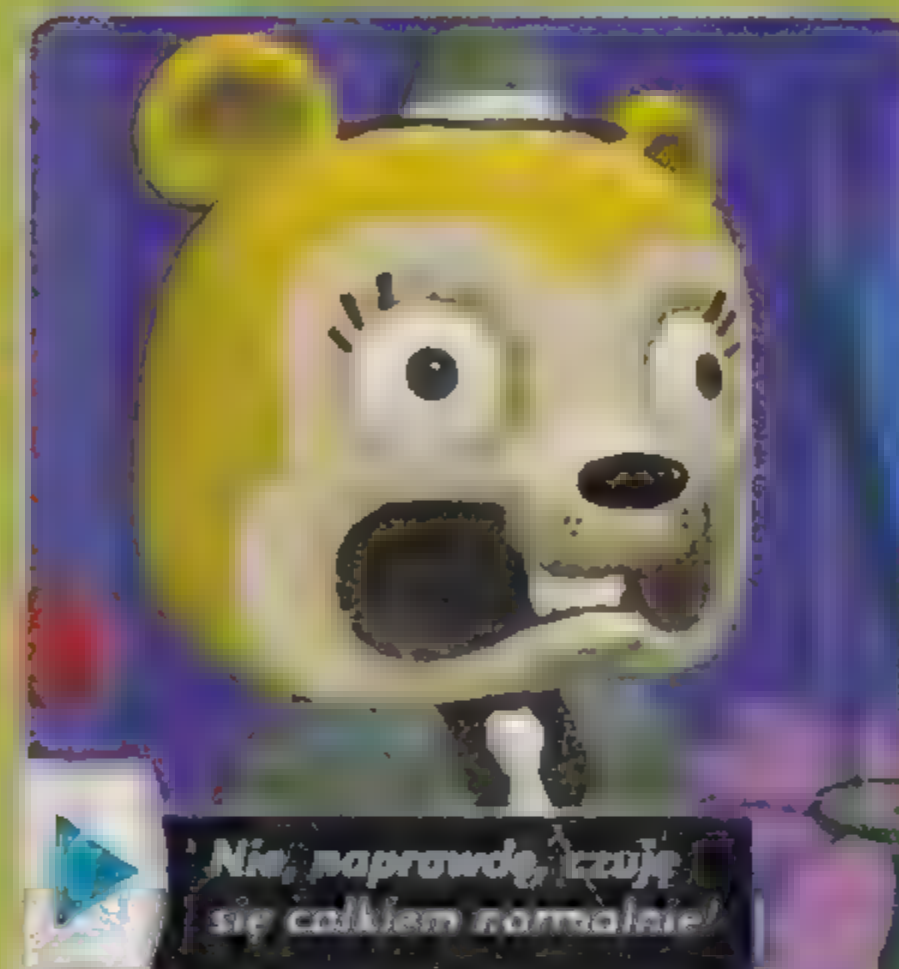
8 maja do sprzedaży trafi **Halo 2** (przypominamy – tylko na Windows Vista) i z tej okazji uruchomiona zostanie usługa **Games For Windows Live**. To rozbudowany pakiet narzędzi, który ułatwia grę za pośrednictwem sieci, wspiera komunikację VoIP i umożliwia chwalenie się przed innymi graczami osiągnięciami w różnych tytułach. Dostęp do niego będzie dwustopniowy – darmowy poziom Silver umożliwi kontaktowanie się z innymi użytkownikami (głosowe, tekstowe itd.) oraz grę za pośrednictwem sieci w produkcje PC, płatny poziom Gold (49,95\$ za miesiąc) doda do tego opcję zabawy z posiadaczami konsol Xbox 360 i rozbudowany system match-making, dobierający graczy o podobnym poziomie umiejętności. Nie wróżymy Games for Windows Live wielkiej kariery w naszym kraju.

## Sam & Max w całości

Kompletny „sezon 1.” zapowiedziany przez JoWood

Wreszcie ktoś – dokładniej austriacka firma JoWood – poszedł po rozum do głowy i postanowił wydać wszystkie epizody (właśnie ukazał się piąty, Reality 2.0) nowych przygód duetu Sam & Max – w całości i w pudełku. Gra rozprowadzana dotąd w odcinkach i przez sieć ukaże się w Europie pod tytułem **Sam & Max: Season 1** już w sierpniu. Yeah!

[www.jowood.com](http://www.jowood.com)



Nie, naprawdę, czuję się całkiem normalnie!

# BRUDNA ROBOTA



## HEJ, ŚMIERĆ TEŻ MOŻE BYĆ ZABAWNA

Najnowsza powieść autora *Najgłupszego anioła* 

[www.mag.com.pl](http://www.mag.com.pl)



## Lego Online

Na razie nie znamy szczegółów, ale już samo zapowiedź jest ciekawa – duński koncern Lego i studio NetDevil (twórcy Auto Assault) podpisali umowę, na mocy której powstanie sieciowa gra, której akcja toczyć się będzie w świecie zbudowanym ze znanych na całym świecie klocków. Data premiery: pierwsza połowa 2008 r.

## Flight Simulator X: Adrenaline

Microsoft wyda jesienią dodatek do Flight Simulator X zatytułowany Adrenaline. Poza nowymi samolotami (między innymi myśliwiec Mustang P-51) i poprawioną grafiką posiadacze rozszerzenia dostaną możliwość wzięcia udziału w powietrznych wyścigach, które będą główną nowinką add-on'a. Dla fanów!

## Bezwarunkowa miłość i Fable 2

Podczas imprezy Game Developers Conference Peter Moilyneux zdradził, co miał na myśli, zapowiadając nowy element rozgrywki Fable 2, do którego kluczem były słowa „bezwarunkowa miłość”. Chodzi o to, że bohater będzie mógł podróżować po świecie gry z... psikiem. Zwierzątkiem będzie kierowało jego własne AI, za to podobnie jak heros będzie się on rozwijał wraz z kolejnymi zaliczonymi przygodami. Coż, pomysł niezły, ale spodziewaliśmy się czegoś bardziej rewolucyjnego...

## Archon powraca

Szykuje się nowa wersja oldskulowej gry Archon, łączącej elementy bijatyki i... szachów. Remake klasyka przygotowany zostanie przez studio Myriad Interactive i to niestety umiarkowanie dobra wiadomość – ekipa ta znana jest z niezbyt udanej serii Crazy Frog Racer.

## Zrób grę z Davidem!

Firma Acclaim, znana już wcześniej z szalonych pomysłów marketingowych (m.in. kasa dla rodziców, jeśli nazwa swoje dziecko Turok), znów zaskakuje. Ich najnowszy projekt to Top Secret – MMO, nad którym pracuje David Perry (wymyślił taką grę, jak Messiah...).



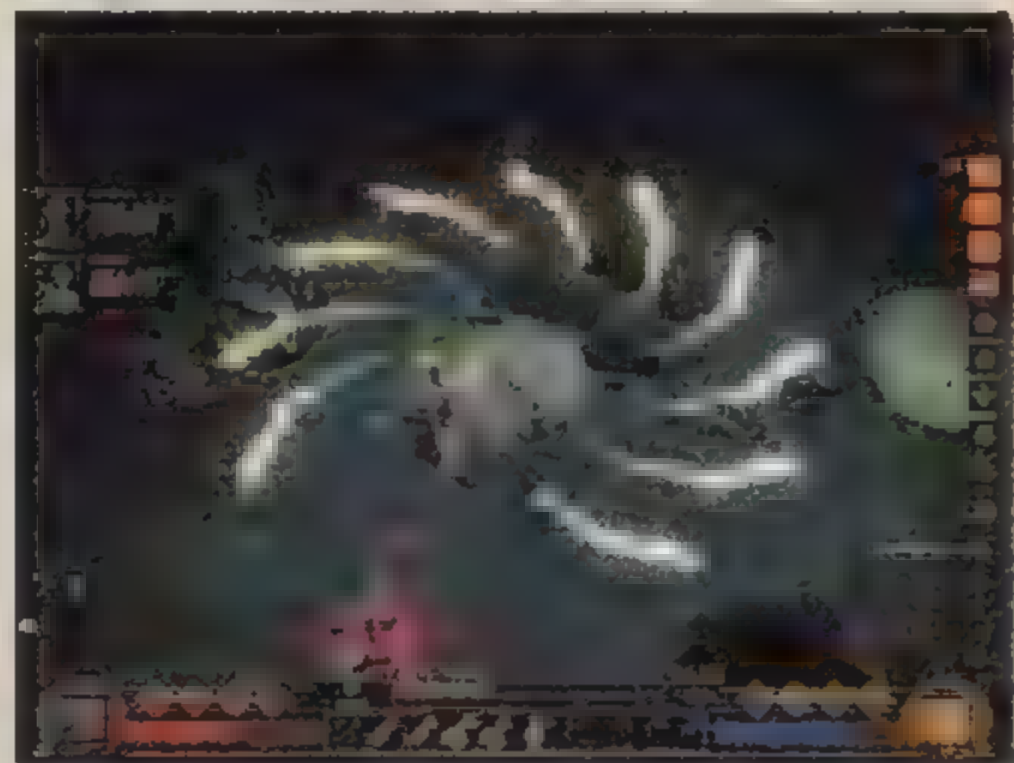
Będzie to coś w stylu „Idola” – internauci mają wysłać Davidowi pomysły, własne grafiki itd., a on wybierze z tego zespół najlepszych i razem z nimi stworzy kolejny sieciowy hit na miarę World of Warcraft lub Second Life. Wiadomość z ostatniej chwili – podobno ma to być ściganka. Ściganka? Więcej na stronie topsecret.acclaim.com. Nie pomyłajcie się...

## Kompania 2?

Nie jest to wielkie zaskoczenie, ale pojawiły się pierwsze informacje o tym, że Relic pracuje nad Company of Heroes II. Więcej informacji niedługo – ale już teraz wiadomo, czego można się spodziewać. Znowu trzeba będzie skopać tylko wrogów... Cóż, służba nie drużba!

## Mythos – za darmo!

Mythos, grę stworzoną przez Flagship Studios do testowania kodu sieciowego Hellgate: London, każdy będzie mógł ściągnąć bez żadnych



opłat. Znając życie, okaże się pewnie, że Mythos stanie się kolejnym internetowym szaleństwem, o którym zrobią program do TVN24. Jeśli chcesz się załapać przed wszystkimi, zaglądaj regularnie na: www.mythos.com. Wersja freeware do ściągnięcia już niedługo!

www.empireearth.com

## Empire Earth po raz trzeci!

Mad Doc Software powraca z nowym RTS-em

Cykl Empire Earth nie cieszy się w Polsce taką popularnością jak choćby Age of Empires, ale pod względem liczby egzemplarzy sprzedanych na świecie to jedna z serii najchętniej kupowanych przez fanów gatunku. Dlatego zapowiedź premiery nowej części gry Mad Doc Software to wydarzenie. EE III ukaże się na jesieni i oczywiście wciąż będzie to RTS.

Jednym z ciekawszych jego elementów będzie tryb pozwalający rozwijać wybraną nację w ciągu lat, a nawet wieków – w pewnym sensie będzie to więc coś w rodzaju Civilization, z rozgrywką w czasie rzeczywistym i większą koncentracją na bitwach, tak lądowych i morskich, jak i powietrznych. Częścią tego trybu będą również dynamicznie generowane misje, uzależnione od układu sił na mapie i poziomów technologicznych walczących ze sobą nacji itd.

Interesujący jest też podział na frakcje – zamiast państw istniejących rzeczywiście, do wyboru będą trzy strony konfliktu – zachodnia (wzorowana na kulturze europejskiej), środkowo-wschodnia (tu inspiracją były kraje arabskie i afrykańskie) oraz wschodnia (podobna do ludów azjatyckich). Ogólny klimat Empire Earth III ma być nieco luźniejszy niż w poprzednich częściach, więcej będzie humoru w dialogach i opisach misji. Kolejne informacje – już w następnym numerze.



## Mercenaries 2 także na PC!

Wojskowe GTA wyjdzie nie tylko na PS3

Świetne wieści dla fanów produkcji typu GTA – to zapewne wpływ nowego wydawcy, koncernu EA, że studio Pandemic zdecydowało się przygotować tworzoną przez siebie grę, Mercenaries 2: World in Flames, także na Xboxa 360 i – hallelujah! – PC. Jest się z czego cieszyć, bo pierwsza część Najemników była jednym z lepszych tytułów typu GTA, także dzięki temu, że jej akcja toczyła się na froncie konfliktu, jaki rozgorzał na obszarze Półwyspu Koreańskiego. Druga część, obdarzona dużo lepszą oprawą audiowizualną, dzieje się w Wenezueli – tym razem wojna toczyć się będzie o złoża ropy naftowej. Najważniejsze cechy Mercenaries 2 to środowisko gry, które można niemal całkowicie zdemolować, ogromny arsenał, opcja gry co-op dla dwóch graczy, możliwość prowadzenia pojazdów mechanicznych i – z nieco innej beczki – werbowania najemników do wsparcia w szczególnie trudnych misjach. Premiera w listopadzie, a nasza obszerniejsza zapowiedź już w przyszłym numerze.



## Morderstwo w tropikach

Nowa gra na podstawie powieści Agathy Christie!

Specjaliści od przygódówek, firma The Adventure Company, zapowiedzieli grę Agatha Christie: Evil Under the Sun, kolejną wykorzystującą motyw powieści angielskiej pisarki uznawanej za mistrzynię suspense. Tym razem ulubiony bohater Agaty, detektyw Poirot, trafia na tropikalną wyspę, na której musi wśród 20 podejrzanych odkryć zabójcę znanej aktorki. W porównaniu z wcześniejszą produkcją o Poirotcie, Morderstwem w Orient Expressie, nowy tytuł ma oferować wygodniejszy interfejs oraz bardziej rozbudowane opcje dialogowe, w większym stopniu wpływające na dalszy przebieg fabuły. Czekamy – oby twórcy gry okazali się równie punktualni jak jej bohater i zgodnie z zamierzeniami wydali ją w październiku tego roku!

www.adventurecompanygames.com

## Licencja na Crysis

Silnik Crysis w nowej grze!

Firma Pandemic, która stworzyła grę Mercenaries 2, otrzymała licencję na wykorzystanie silnika CryEngine 2 do gry Crysis. Pandemic nie jest producentem gry, ale jej akcja toczy się w Wenezueli, a jej bohater to detektyw Poirot. Wcześniej Pandemic otrzymała licencję na wykorzystanie silnika CryEngine 2 do gry Crysis. Pandemic nie jest producentem gry, ale jej akcja toczy się w Wenezueli, a jej bohater to detektyw Poirot.





COMMAND  
CONQUER



-DOWÓDCY POSZUKIWANI-

# WOJNA Z TERROREM NOD JUŻ ROZPOCZĘTA



Gra w polskiej wersji  
językowej (z napisami)  
na PC DVD

Zostan naszym przywódcą. Razem wyeliminujemy terrorystyczną  
organizację Brotherhood i powstrzymamy ją przed dalszym  
mordowaniem niewinnych obywateli. DOŁĄCZ DO GDI NA [GDI.EA.COM](http://GDI.EA.COM)



POWERED BY  
gamespy



© 2001 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Command & Conquer: The First Decade is a registered trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and other countries. "The First Decade" is a trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and other countries. "Command & Conquer" is a trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and other countries. "GDI" is a trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and other countries. "NOD" is a trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and other countries. "Brotherhood" is a trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and other countries. "GDI.EA.COM" is a trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and other countries. "PL" is a trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and other countries. "POWERED BY gamespy" is a trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and other countries. "16+" is a trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and other countries.



To wielkie wydarzenie  
– na rynek trafia nowa część  
jednej z pięciu najbardziej  
popularnych gier na PC.  
Takim produkcjom zwykle  
trudno sprostać  
oczekiwaniom, ale Wojny  
o Tyberium... o dziwo nawet  
je przerastają.

Zakrwawiony pancerz?  
Zablozony wizjer? Płyn  
Mr. Muscle Military Lux  
wyczyści wszystkie  
plamy!

# COMMAND & CONQUER

WOJNY O TYBERIUM

Takich właśnie gier oczekuję od Electronic Arts, największej firmy naszej branży. Świetnie wyprodukowanych, zrealizowanych z rozmachem zagwarantowanym przez wysoki budżet, czerpiących garściami z historii komputerowej rozrywki, a jednocześnie na tyle nowoczesnych, że **nawet ktoś, kto – w tym wypadku – jeszcze ssal smoczek, gdy Kane po raz pierwszy zagrażał pokojowi na świecie, będzie bawił się znakomicie.** Przed premierą Command & Conquer 3 nie liczyłem na wiele – szczególnie biorąc pod uwagę fakt, jak wielkie wrażenie zrobił na mnie kilka tygodni wcześniej Supreme Commander

– i być może właśnie dlatego Wojny o Tyberium tak miło mnie zaskoczyły. Dla fanów gatunku RTS to pozycja obowiązkowa! – i to zarówno dla generałów, jak i dowódców z niewielkim frontowym doświadczeniem...

Tych pierwszych czeka jednak dużo większa frajda, choćby z powodów sentymentalnych. **GDI, Kane, Mammoth Tank, Nod Commando** – jeśli znasz

te nazwy, **Wojny o Tyberium nie tylko wciągną cię swoją wysoką grywalnością, ale też przywołają wiele wspomnień z nocy spędzonych przed komputerem w czasach systemu DOS i kart graficznych Voodoo.** Ostatnie, wydane w 2003 roku części serii C&C (czyli Generals z add-onem Zero Hour) przedstawiały konflikt USA, Chin i terrorystów z GLA. Poprzednie (Red Alert 2 plus dodatki) – alternatywną wersję

historii, w której Rosjanie dokonali inwazji na Amerykę w pierwszej połowie XX wieku. To oznacza, że frakcje Global Defense Initiative i Bractwo Nod, od wojny których zaczął się cały cykl Command & Conquer, po raz ostatni zwały się w 1999 roku, w C&C Tiberian Sun! Długo musieliśmy czekać na (kolejny) powrót Kane'a...

**Wojny o Tyberium rozgrywają tę sentymentalną kartę bezbłędnie** – fabułę gry napędzają sekwencje wideo z udziałem żywych aktorów (znak rozpoznawczy serii), a wydarzenia z wcześniejszych produkcji opatrzone tytułem C&C (np. zniszczenie świątyni Nod z finalnej misji Tiberian Sun) wspomniane są w dialogach. Przede wszystkim **pojawia się też Kane, demoniczny przywódca Bractwa Nod, który znów wydaje się absolutnie przekonany o tym, że najlepszym wyjściem dla ludzkości jest całkowita zagłada.** Kampania Global Defense Initiative zaczyna się zmasowanym atakiem terrorystycznym, którego częścią jest wysadzenie stacji orbitalnej, gdzie przebywają niemal wszyscy dowódcy sił „dobrego” GDI. To, co wydaje się konfliktem starych nieprzyjaciół, okazuje się jednak rozgrywką o dużo większą stawkę – Wojny o Tyberium wprowadzają bowiem trzecią, zupełnie



Każdy chce być blisko,  
gdy strzelają rakiety.



Ni to pies, ni to wydra, raczej  
coś na kształt... płaszczy?





Nod atakuje Biały Dom.  
Stany będą miały łyszego  
prezydenta?



## Edycja Kane – nie w PL

Poza standardowym wydaniem Command & Conquer 3: Wojny o Tyberium, Electronic Arts przygotowało również specjalną wersję kolekcjonerską o nazwie Kane Edition. Poza tym wszystkim, co znajdzie się w podstawowej edycji, do efektownego pudełka Kane Edition trafi dodatkowa płyta DVD z najróżniejszymi materiałami filmowymi (m.in. dokument o powstawaniu gry, filmiki instruktażowe przedstawiające różne strategie walki oraz sceny usunięte i nieudane ujęcia z planu), pięcioma mapami do gry w sieci, pięcioma niedostępnymi nigdzie indziej tapetami oraz alternatywnymi „skórkami” dla wszystkich jednostek występujących w grze. Niestety w Polsce to wydanie nie będzie dostępne... ale nie trzeba się tym przejmować. U nas



pojawi się limitowana edycja kolekcjonerska przygotowana specjalnie z myślą o polskim rynku, w dwóch wersjach pudełka, dla GDI i Nod – a w niej wszystko to, co w zachodniej Kane Edition, plus podkładka pod mysz i grubo poradnik do gry, w którym znajdzie się też opis historii serii.

nii częściowo się pokrywa). Twórcy gry chwalą się nieliniową strukturą zabawy, ale to raczej tylko zabieg marketingowy – chodzi bowiem o to, że w kilku momentach możesz wybrać kolejność, w jakiej zabierzesz się za wykonywanie dwóch dostępnych w tym samym czasie misji, tak czy owak musisz jednak przejść obie.

Na miejscu EA nie bawiłbym się jednak w podsycanie atmosfery tajemnicy wokół kosmitów Scrin czy wychwalanie pseudonieliniowości w kampanii dla jednego gracza – tak naprawdę to tylko błahostki w porównaniu z tym, o czym w przypadku Wojen



To prawdziwa  
wojna światów...

nych i zróżnicowana, jeśli chodzi o możliwości jednostek, że mimo swojej szybkości powinna spodobać się nawet tym graczom, którzy przywykli do dużo bardziej powolnych, typowych pozycji.

**Największa w tym zasługa interfejsu, który zaprojektowano bardzo elegancko, intuicyjnie, w pewnym stopniu nawet nowatorsko.**

W typowych RTS-ach, by stworzyć jednostkę, trzeba kliknąć fabrykę (a więc często przenieść się z kamerą znad rozgrywającej się gdzieś potyczki), a potem na ikonkę oznaczającą konkretny rodzaj wojska. W Wojnach o Tyberium odpowiedni panel dostępny jest cały czas, możesz więc wydać rozkaz wyprodukowania oddziałów wsparcia, cały czas pilnując tego, by atak na bazę GDI przebiegał zgodnie z twoim planem.

nową, a przy tym naprawdę interesującą frakcję – Obcych o nazwie Scrin.

Kosmici, zaprojektowani z dużą fantazją, w niczym nie przypominają „ludzkich” jednostek GDI i Nod. Scrin pojawiają się na Ziemi w poszukiwaniu tytułowego tyberium, substancji o niezwyklej wartości, a jednocześnie – w realiach świata gry – jedyne surowce i waluty. Niestety Obcy są frakcją zaprojektowaną głównie z myślą o pojedynczych potyczkach z komputerem i rozgrywkach w sieci – w kampaniach dla jednego gracza pojawiają się jako przeciwnik

lub... w formie pewnej niespodzianki, której ze względu na szacunek dla specjalistów od promocji pracujących w EA tutaj nie zdradzę.

**Całość trybu single obejmuje ponad 30 etapów, podzielonych na kampanie GDI i Nod.** Każda z nich składa się z pięciu aktów, rozgrywanych w różnych regionach naszego globu. W misjach Global Defense Initiative będziesz prowadził operacje w okolicach Waszyngtonu, na Bałkanach, w Niemczech, Północnej Afryce i Włoszech, zaś sterując Nod, odwiedzisz dodatkowo Brazylię i Australię (fabuła obu kampa-

**Frakcje GDI i Nod po raz ostatni zwały się w 1999 roku. Długo musieliśmy czekać na powrót Kane'a...**

o Tyberium trzeba mówić najgłośniej. **To produkcja nieprawdopodobnie grywalna i zaskakująco dynamiczna; strategia, która tempem mogłaby rywalizować z niejedną grą akcji.** Jest przy tym na tyle złożona pod względem dostępnych zagrywek taktycz-

## Buzzers kontra GDI

Buzzers to jedna z ciekawiej zaprojektowanych jednostek w całej serii C&C, podstawowa broń Obcych przeciwko piechocie. Dlaczego?



**1** Nadciągają żołnierze GDI! Za chwilę dotrą do bazy Scrin i zaczną ją metodycznie niszczyć...



**2** Szybko! Nie ma czasu do stracenia – wybierz odpowiednią zakładkę interfejsu i wyprodukuj kilka oddziałów Buzzers.



**3** Niespodzianka! Piechota GDI jest zaskoczona, a Buzzers „przeskakują” od oddziału do oddziału.



**4** I po sprawie. Moje maleństwa czekają na kolejną porcję armatniego mięska...



Czołgi Mammoth robią zadymę. Fuck yeah!

No, chłopie, trochę chyba przesadziłeś z tymi sterydami, co?

To się nazywa zmasowany atak.

marków mapy. Innymi słowy – cały czas coś się dzieje, a pojawiające się problemy rozwiązujesz przy użyciu ciężkiej artylerii. **Bardzo to amerykańskie (nawet muzyka przygrywająca w tle ma dużo ostrych, gitarowych riffów), a lenaszcześnie sprzedane z lekkim przy-mrużeniem oka** – podobny styl w grze Act of War denerwował, ale tu pasuje, a nawet budzi sympatię.

Również **algorytmy AI wymuszają szybkie podejmowanie decyzji**

– **komputer gra aktywnie i raczej ostro**, choć komuś, kto na RTS-ach wykończył niejedną myszkę, polecałbym raczej uruchomienie Wojen o Tyberium

Przy tempie, w jakim toczy się rozgrywka C&C 3, rozwiązanie to sprawdza się znakomicie.

Dynamikę zabawa zawdzięcza również temu, w jaki sposób skonstruowane są misje. Żadna z nich raczej nie trwa więcej niż pół godziny (oczywiście każda kolejna jest nieco dłuższa i ciut trudniejsza), drzewko technologii otwiera się bardzo szybko, nie ma więc kłopotu z dostępem do najpotężniejszych jednostek (a więc zupełnie inaczej niż w Supreme Commanderze), a w trakcie etapów, obok głównych, są też zadania poboczne, zwykle aktywowane wraz z odkrywaniem nowych zaka-

**Wojny o Tyberium mają wiele elementów charakterystycznych dla serii C&C – przede wszystkim bardzo wysoką grywalność.**

od razu na najwyższym poziomie trudności. Decydując się na pojedynczą bitwę z AI, można określić reprezentowany przez nią styl walki – jest ich kilka, np. turtling (komputer bunkruje się we własnej bazie) lub guerilla (taktyka podjazdowych ataków niewielkich sił). Rzekomo również w kampanii dla jednego gracza komp walczy na różne sposoby, ale i tu, i tu trudno dostrzec wyraźne różnice. Nie zmienia to jednak faktu, że sztuczna inteligencja nie popełnia większych pomyłek, stanowi solidne wyzwanie, sprawia, że rozgrywka w pojedynkę jest satysfakcjonująca.

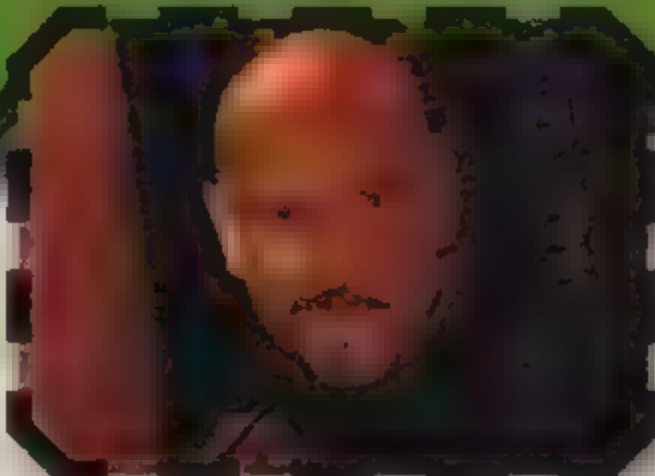
Spośród wszystkich jednostek występujących w grze

moją największą sympatię wzbudziły: podstawowa „piechota” Scrin, czyli tzw. Buzzers, oraz klasyczne, znane z wcześniejszych części serii czołgi Mammoth. Te pierwsze to chmara fruujących insektów, rodem z najbardziej przerażających dreszczowców sci-fi (trzeba zobaczyć, jak radzą sobie z piechotą GDI!!!). Te drugie przypomniły mi zaś, skąd wzięła się stosowana w RTS-ach taktyka „tank rush” – właśnie z pierwszego C&C, gdzie pojawiły się te stalowe bestie, które wpuszczone do nieprzygotowanej odpowied-

nio bazy wroga potrafią zrównać ją z ziemią w kilkadziesiąt sekund. Buzzers i Mammoth zwracają szczególną uwagę, ale **wszystkie oddziały pełnią swoją konkretną funkcję w arsenale każdej frakcji.**

To kolejny z atutów Wojen o Tyberium. Zespół odpowiedzialny za grę, studio EA LA, to ekipa z ogromnym doświadczeniem i pewnie temu właśnie zawdzięczamy to, w jaki sposób zrównoważono wszystkie trzy strony konfliktu. Co ciekawe, **większość ich struktur – budynków produkcyjnych, obronnych i pomocniczych**

## Kane, czyli Kucan



Jedną z nielicznych postaci, która broni się w filmikach pojawiających się między kolejnymi misjami, jest Kane, przywódca Bractwa Nod, w którego rolę wcielił się po raz kolejny Joseph Kucan, aktor amator i producent... filmowych prze-rzyników do gier studia EA LA. Choć znany jest najbardziej właśnie z serii C&C (w Red Alert grał np. doradcę Stalina), pracował również przy innych tytułach, w tym m.in. Dune 2000, Blade Runner czy 007: Nightfire.



## Multi na żywo

Z trybem multi Command & Conquer 3 związany jest pewien dość ciekawy i potencjalnie rewolucyjny pomysł – otóż wszystkie rozgrywane mecze będzie można transmitować za pośrednictwem oficjalnej strony WWW gry (z ok. 10-minutowym opóźnieniem, by zawodnicy nie podpowiadali sobie wzajemnie). Co więcej będzie się również dało wyznaczyć komentatora takiej potyczki, który będzie podkreślał atmosferę, a także wyjaśniał to, co dzieje się na ekranie przy użyciu telestratora, czyli pakietu narzędzi umożliwiających nanoszenie na pole bitwy strzałek itd. (jak w meczach piłki nożnej). Cały ten system, noszący nazwę Battle-Cast, pomyślany został oczywiście głównie z myślą o turniejach, a twórcy liczą na to, że dzięki niemu zarówno najlepsi gracze, jak i najlepsi komentatorzy staną się gwiazdami internetowych społeczności C&C. Niestety nie mieliśmy okazji sprawdzić, jak wszystko to działa – przekonamy się wkrótce po premierze gry.

Rozplenili się ci czerwoni...

Kantyna zamknięta – dziś nie będzie grochówki.

Josh wydaje się trochę zagubiony...

– funkcjonuje tak samo (choć oczywiście różnią się wyglądem), natomiast odmiennie są jednostki i dodatkowe opcje taktyczne dostępne dla poszczególnych frakcji. Bractwo Nod korzysta z samobójców rzucających się na pojazdy GDI w kamizelkach owiniętych materiałami wybu-

chowymi oraz z sabotażystów, którzy używają maskujących pól siłowych; Obcy wysyłają do boju jednostki dziwaczne, inspirowane podwodną fauną i światem insektów; Global Defense Initiative atakuje z kolei głównie pojazdami zmechanizowanymi – mimo to żadna ze stron nie ma wyraźnej przewagi, dzięki czemu starcia godnych siebie przeciwników są zawsze emocjonujące, niezależnie od tego, które frakcje biorą w nich udział. To jeden (ale nie jedyny, patrz: ramka) z powodów, dla którego C&C 3 niemal na pewno będzie wkrótce jedną z najbardziej popularnych strategii w rozgrywkach sieciowych.

Bardzo wysoka ocena widniejąca w metryczce jest jak najbardziej uzasadniona, co nie znaczy, że Wojny o Tyberium pozbawione są wad. To raczej drabiazgi, ale trzeba o nich napisać. Dziwi choćby to, że gra nie informuje o pojem-

ności silosów przechowujących wydobyte tyberium, a gdy się one zapełnią, słychać tylko jeden komunikat głosowy, choć lepiej byłoby, gdyby gdzieś na ekranie zapalała się przyciągająca uwagę lampka alarmowa. Szkoda też, że choć jednostki można produkować, nie opuszczając pola walki, to już by wskazać miejsce „zbiórki” dla czołgów, które dopiero co zjechały z taśmy, trzeba przełączyć się na fabrykę.

Największą słabością gry są jednak filmy z aktorami, tandetne tak, że aż – przepraszam za ten wyświechtany zwrot – zęby bołą. Ich realizacja musiała stanowić dość poważny wydatek, tymczasem efekt raczej budzi śmiech. Choć w obsadzie znajdują się takie „gwiazdy” jak Michael Ironside (oglądałeś „Pamięć absolutną”, „Top Gun” albo „Żołnierzy z kosmosu?”), Billy Dee Williams (Lando z „Gwiezdných Wojen”, w wypowiedziach dla prasy mówi, że przy tej roli bawił się najlepiej właśnie od czasu „Star Wars”) czy Josh Holloway (Sawyer z serialu „Lost”), nikomu nie udało się oddać emocji, które powinny towarzyszyć ich postaciom w przedstawionych

sytuacjach. Eksploduje stacja orbitalna wypełniona ludźmi, Nod przygotowuje wyrzucenie rakiety z ładunkiem nukle-

arnym, a generał Jack Granger grany przez Michaela Ironside’a komentuje to tak, jakby opowiadał o przepisach BHP w miejscu pracy. Dobrze, że przynajmniej aktorczki zatrudnione do tego projektu są dość apetyczne – szczególnie Tricia Helfer, znana z serialu „Battlestar Galactica”, w grze prawa ręką Kane’a.

Nawet jednak te sztuczne filmiki w pewien przewrotny sposób budują klimat gry i przypominają historię serii – te z pierwszego Command & Conquer też przecież nie zasługiwały na nagrodę Amerykańskiej Akademii Filmowej. Najważniejsze, że Wojny o Tyberium mają również inne niż „żywe” przerywniki elementy charakterystyczne dla serii C&C – przede wszystkim bardzo wysoką grywalność. **Dotychczas na całym świecie sprzedało się 25 milionów gier opatrzonech tytułem Command & Conquer** – nie zdziwiłbym się, gdyby dzięki Wojnom o Tyberium liczba ta wzrosła co najmniej o 10%.

## Command & Conquer 3: Wojny o Tyberium

Producent: EA LA Dystrybutor PL: EA Polska

<http://www.commandandconquer.com/>

cena 139 90

Multiplayer: tak  
Gatunek: RTS

Wymagania: procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB, Windows XP/Vista

fantastyczna grywalność • powrót do konfliktu GDI i Nod • świetnie zaprojektowane i zrównoważone jednostki • szybkie tempo akcji • dużo trybów rozgrywki i map • bardzo solidny tryb single i ciekawe opcje do gry w sieci • optymalizacja silniczkowa gry

drobne niewygodności w interfejsie • kiczowata, sztuczna gra żywych aktorów w filmach między misjami

C&C 3 pokazuje, że można stworzyć nowoczesnego RTS-a bez nadmiernego komplikowania gry (co zrobił np. Supreme Commander)

GRYWALNOŚĆ 5+  
GRAFIKA 5+  
CENIEŻ 4+  
OCENA 5+

Autor: Foch77

Pali się, moja panno na dodatek pięknie.





Konkurs na najgłupszą  
minę w Clicku.  
W kategorii „zez  
miesiąca”: 1 miejsce!

Jak zwykle królem strzelców  
został Instant Replay! Brawo!

Panie sędzio, to wszystko  
przez tę fakturę  
publiczność!

**Bardzo się postaram napisać tę recenzję tak, żeby co drugie zdanie nie pojawiało się stwierdzenie „ale w PES-ie jest lepiej”. Nie obiecuję jednak, że mi się to uda.**

**N**ie jest łatwo recenzować jakąkolwiek kopaną z Electronic Arts, gdy codziennie się gra (czasem i po kilka godzin) w Pro Evolution Soccer 6. Nie jestem w stanie nie porównywać tych gier, a także nie złościć się, że w **UEFA** nie ma nawet drobnej części możliwości, które daje genialny tytuł Konami.

Żeby nie było niejasności: nie chodzi mi oczywiście o warstwę pozameczową – choć z przyczyn oczywistych gra EA nie pozwala na objęcie kontroli nad reprezentacjami, a dostępne kluby są tylko z europejskich lig, to i tak **liczba opcji i rodzajów rozgrywki bije PES-a na głowę**. Mamy tu ciekawy tryb Treble, w którym zadaniem gracza jest poprowadzenie drużyny do wszystkich możliwych sukcesów – zwycięstw w ekstraklasie, pucharach i oczywiście Lidze Mistrzów. Do tego przed meczami dochodzą kolejne

zadania – ktoś tam musi grać na odpowiedniej pozycji, innym razem należy wygrać dwiema bramkami itp., itd.

Podobnie wygląda też inny tryb, znany dobrze z cyklu FIFA – wyzwania. Czegoś takiego również bardzo brakuje mi w Pro-Evo. Twoim zadaniem jest np. **zdobyc wyrównującego gola w ciągu 10 ostatnich minut, nie przegrać meczu, w którym już masz dwie bramki w plecy** itd. Łatwo nie jest, ale satysfakcję (i jeszcze możliwość wykonywania punktowanych zadań dodatkowych – np. wygrać trzema bramkami) wyzwania dają naprawdę sporą. Wszystko to jednak o kant piłki potłuc, gdyż...

...najważniejszy element UEFA CL 2006-2007 kuleje. Może to moje spaczenie rewelacyjnym PES-em, ale do tego, jak wyglądają mecze w tytule EA, przyzwyczaić się nie mogę. Przede wszystkim – **gra jest dużo łatwiejsza, tak że nawet osoba siadająca do zabawy po raz pierwszy może wysoko wygrać mecz na podstawowym poziomie trudności**; tym bardziej zaawansowanym i wyższe nie sprawią dużych kłopotów. Przedzieranie się przez obronę nie jest trudne, zaś sytuacje sam na sam w 80% kończą się bramką (to jest akurat bardziej realistyczne niż w grze Konami).

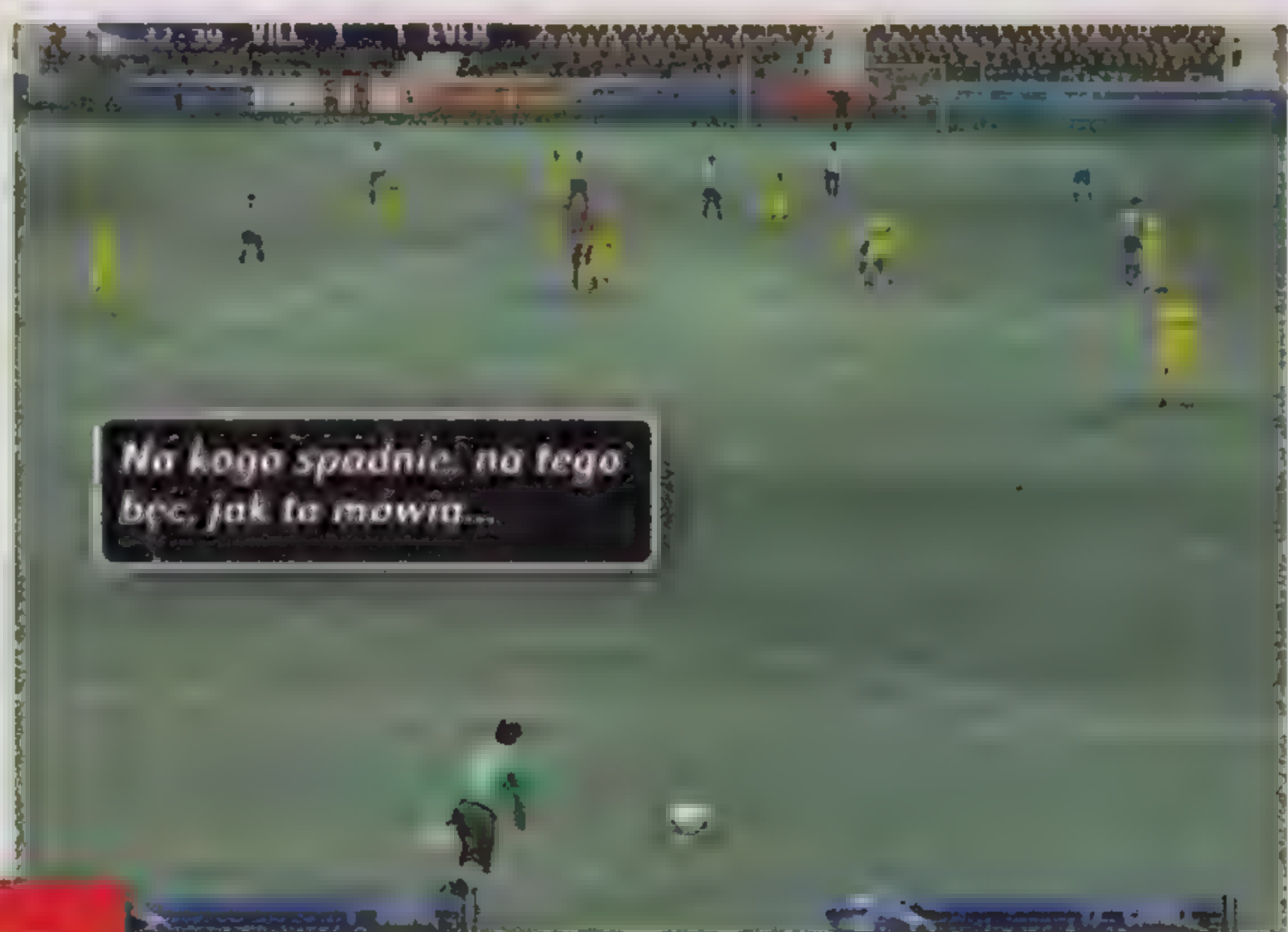
**Po chwili miałem dość ruchów piłkarzy i futbolówki zachowującej się jak piłka lekarska.**

Ogólnie największym problemem jest **pudłowanie z teoretycznie dogodnych pozycji – gdyby nie to, dłuższe mecze kończyłyby się dwucyfrowymi wynikami**. O ile oczywiście ktoś chciałby rozegrać np. 15-minutowe spotkanie – ja już po kilku akcjach miałem dość sztucznych ruchów piłkarzy, futbolówki zachowującej się trochę jak piłka lekarska (jest ze dwa razy za duża i dziwnie klei się do murawy) oraz – to największy problem – braku satysfakcji ze strzelonej bramki. Akcji jest tu po prostu tak dużo, że coś w końcu musi wpaść, a bramkarze mają dziwne odchyły – czasem bronią raz za razem mocne strzały w okienka, a później w tym samym meczu potrafią niemal sami wbić sobie piłkę do bramki.

Graficznie też przebojowo nie jest. UEFA wygląda identycznie jak poprzednia FIFA, ma też te same kąty kamery, powtórki z blurem i fakturą (choć animowaną) publiczność. Bardzo mnie też irytują sędziowie boczni, którzy w tej serii są tylko pokrakami przemieszczającymi się za liniami boiska – nie machną nawet ręką, gdy piłka wychodzi na aut! Sa-

mi gracze wydają się nienaturalnie powiększeni w stosunku do rozmiarów murawy i bramki – to jednak jest chyba cena tego, żeby akcje były dynamiczne i szybko przemieszczały się między polami karnymi.

A co jest tu OK? Na pewno możliwości taktyczne – łatwe do wywołania (za pomocą pada) i praktyczne – choć i bez ich używania można sobie z komputerem poradzić. Jak zwykle w grach EA niezła jest też muzyka, na czele z rewelacyjnym motywem przewodnim Ligi Mistrzów. Polskich graczy na pewno ucieszy obecność Orange Ekstraklasy – **niestety nie ma co liczyć na całkiem niezły komentarz Szaranowicza i Szpakowskiego**. Gra została wydana w Polsce po angielsku, zaopatrzone ją tylko w przetłumaczoną instrukcję i polskie pudełko. Wielka szkoda! Zwłaszcza że cena jest naprawdę zaporowa...



## UEFA Champions League 2006-2007

Producent:  
EA Canada

Dystrybutor PL:  
EA Polska

<http://www.ea.com/>

Wymagania: procesor 1,3 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

polskie zespoły • muzyka • ciekawe tryby zabawy • dobre opcje taktyczne

brak panów „Sz” • grywalność kuleje • grafika i zachowanie piłki są trochę nie tego...

Jeszcze raz to samo, tyle że w nowym pudełku i wyższej cenie. Tylko dla fanów piłki, którzy nie trawia PES-a (są w ogóle tacy?).

GRYwalność

GRAFIKA

Dźwięk

3+

4

1+

OCENA



W PUDEŁKU Z GRĄ  
ZNAJDZIESZ PREMIEROWE  
OPOWIADANIE  
ANDRZEJA PILIPIUKA



# resident evil™

WIĘCEJ AKCJI. WIĘCEJ NAPIĘCIA. WIĘCEJ STRACHU.

JUŻ WKRÓTCE NA PC.



18+  
www.pegi.info

PL  
POLSKA WERSJA

PC  
DVD

99.90

KUPOJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU  
[www.sklep.cenega.pl](http://www.sklep.cenega.pl)



Wydawca gry w Polsce:  
Ubisoft Poland Sp. z o.o.  
62-234 Warszawa  
ul. Dąbrowskiego 17



UBISOFT

CAPCOM™

© 2005 CAPCOM CO., LTD. 2005. ALL RIGHTS RESERVED. Distributed by Ubisoft.  
Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.





# STALKER

## CIEŃ CZARNOBYLA

**S.T.A.L.K.E.R. powstawał długo i w bólach.**

**W tym czasie graliśmy w kilka wersji gry – włącznie z niemal-gold master – ale żadna nie nadawała się do RZETELNEJ recenzji. Wreszcie jednak doczekaliśmy się...**

**W**śród grafik przygotowanych przez twórców S.T.A.L.K.E.R.-a pojawia się kilka z zakapturzonym facetem, doświadczonym przez życie, poznaczonym bliznami, z kilkudniowym zarostem. W pewnym sensie Cień Czarnobyla to produkcja dla graczy takich jak jej bohater – co to niejedno już widzieli i niełatwo omamić ich byle błyskotką. **Ci, którzy od niedawna należą do pokolenia 16+** (taką klasyfikację PEGI otrzymała gra), **mogą być jednak lekko zawiedzeni produkcją ukraińskiego studia GSC Game World** – dla nich standardy dotyczące grafiki i grywalności wyznaczały Doom 3 i F.E.A.R., teraz z wypiekami na twarzy oglądają każdy nowy trailer Crysisa. S.T.A.L.K.E.R. niestety nie prezentuje się równie dobrze, a sporo zastosowanych w nim rozwiązań bardziej przypomina FPS-y sprzed trzech-czterech lat niż hiciory z ostatnich miesięcy. Mimo to produkcja zza naszej wschodniej granicy może się podobać – większość niedoróbek równoważona jest przez fenomenalny klimat.

Dwa lata temu S.T.A.L.K.E.R. był jak Crysis – mało kto nie ekscytował się tym przełomowym FPS-em powstającym na Ukrainie. Coś jednak poszło nie tak, bowiem miesiące mijały, gra nie trafiała na rynek, a na forach internetowych posty typu: „Kto czeka na S.T.A.L.K.E.R.-a, niech się wpisuje” zostały zastąpione przez inne, z plotkami na temat konfliktu między GSC i THQ lub tytułami w stylu „S.T.A.L.K.E.R. = Duke Nukem Forever 2?”. Na ubiegłorocznej imprezie E3 jasne stało się, że gra będzie bardzo spóźniona, na targach w Lipsku okazało się, że z dużej części początkowych, prawdziwie ambitnych zamierzeń twórcy musieli zrezygnować, by miała ona w ogóle szansę ujrzeć światło dzienne. To, że Cień Czarnobyla powstawał zbyt długo, niestety widać – tego, że coś z niego wycięto, na szczęście nie.

**Akcja toczy się na zamkniętym, radioaktywnym obszarze o nazwie Zona**, otaczającym nieczynną elektrownię jądrową w Czarnobylu. Bohater gry jest tytułowym stalkerem, śmiałkiem, który w tym niebezpiecznym miejscu szuka cennych napromieniowanych artefaktów i wykonuje zlecenia innych mieszkańców Strefy. W wyniku wypadku samochodowego traci pamięć; w podręcznym komputerze ma jednak zapisane swoje ostat-

### STALKER W SIECI

Multiplayer Cienia Czarnobyla jest raczej standardowy, pozwala bawić się za pośrednictwem sieci lokalnej lub Internetu 32 graczom. Trzy tryby rozgrywki to: artifact hunt (zbieranie artefaktów rozrzuconych po planszy), team play (gra zespołowa) oraz free for all (innymi słowy: death-match).

nie, niewykonalne zadanie: „Zabić Sterloka”. To jedyna rzecz, która może pomóc mu odzyskać tożsamość, nie masz więc wyjścia – musisz zabić Sterloka.

Pomaga ci w tym facet, który uratował cię po kraksie, handlarz Sidorovich. On też podpowiada, gdzie możesz zasięgnąć języka na temat twojej niedoszłej ofiary, a także zleca ci kilka pierwszych misji. W tym momencie okazuje się, że S.T.A.L.K.E.R. to coś w stylu gry RPG – zabicie Sterloka to jakby quest główny, ale zanim go wykonasz, przyjdzie ci wziąć udział w wielu innych, mniejszych i większych przygodach pobocznych. Są one dość zróżnicowane i nawet jeśli zwykle polegają na walce z przeciwnikami – innymi stalkerami czy zmutowanymi zwierzętami – to wystar-

Hej, poczekajcie na mnie!

Aleś brzydki, brachu!

Chłopak z gitarą byłby dla mnie parą.









Hardkor, Old Skill i...Geralt z Rivii

# Wizyta w Wyzimie

Rysunki - Janusz Wyrzykowski, Scenariusz - Radek Smektała, Kolor Grzybowski



O RAJU!  
GDZIE MY  
JESTEŚMY?

JAKBYŚMY  
ZNALEŻLI  
SIĘ W NOWO-  
CZESNEJ GRZE!



HMM, CIEKAWA  
ARCHITEKTURA...

TO ZAPEWNE  
JAKIEŚ MIASTO.





SPÓJRZ! JEŚLI TO  
FAKTYCZNIE GRA,  
TEN BIAŁOWŁOSY  
WOJOWNIK MUSI  
BYĆ JEJ BOHA-  
TEREM!  
POSŁUCHAJMY!



PSUJESZ MI INTERESY,  
GERALT, TY CHĘDOŻONY  
W RZYC DZIWOŁAGU!  
TERAZ MOI LUDZIE  
POPSUJĄ TWOJE...  
CHYBA ŻE W PRACY  
ZBĘDNE CI RĘCE. HA!

ZASADZKA!  
ZASKOCZYLI  
GO!



DWÓCH NA  
JEDNEGO?



UNGH...

KLANG!



LITOŚCI!  
ARGHHH!

OJEEJ!  
ILE KRWI!



NNN...

A TEN PRZEKŁĘTY  
KRASNOLUD UCIEKA!  
NO, ZAMYKAJ, TCHÓRZU!





SPÓJRZ!  
NADCHODZI  
STRAŻ!



TY ZMUTO-  
WANA KUPO  
ŁAJNA...  
RZUC  
MIECZ!



SIAD, KUNDLE!  
BO POZNACIE MOC  
WIEDZMIŃSKIEJ  
KLINGI!..



CHWILECZKE!  
PAN GERALT TYLKO  
SIĘ BRONIE!

WYGLĄDA NATO,  
ŻE POSTACIE Z GRY  
NIE MOGĄ NAS  
ZOBACZYĆ...  
ANI USŁYSZEĆ!



PATRZ!  
ONI UCIEKA!  
PRZECIEŻ DĄBY  
IM RADĘ!

MOŻE NIE  
CHCIAŁ RANIĆ  
STRAŻNIKÓW?



WIĘC JEST  
DOBRY?

NIEKONIECZNIE.  
PO PROSTU WYBRAŁ  
MNIJSZE ŹŁO.  
CHODZMY ZA NIM -  
SCHOWAŁ SIĘ  
W TAMTYM  
BUDYNKU...





DZIEKI CI ZA  
SCHRONIENIE.

NIE OFERUJĘ  
GO KAŻDEMU,  
BIAŁY WILKU.  
ANI ZA DARMO...



LUBIĘ SPŁACAĆ  
TAKIE DEUSI...



OJ OJ OJ!  
TO CHYBA  
SCENA DLA  
DOROSŁYCH!

LEPIEJ  
ODWRÓĆMY  
WZROK...

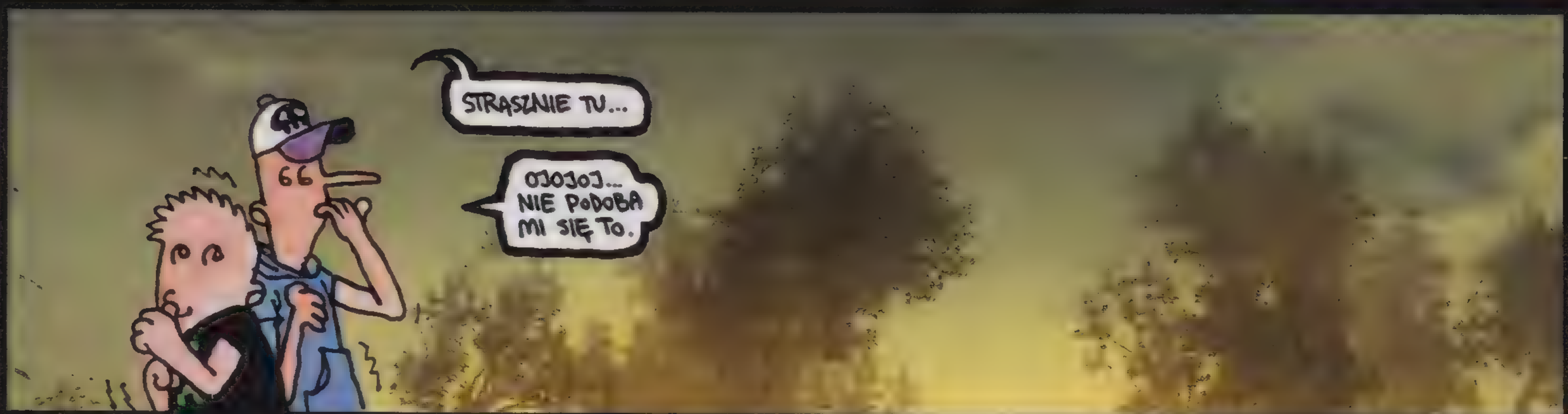
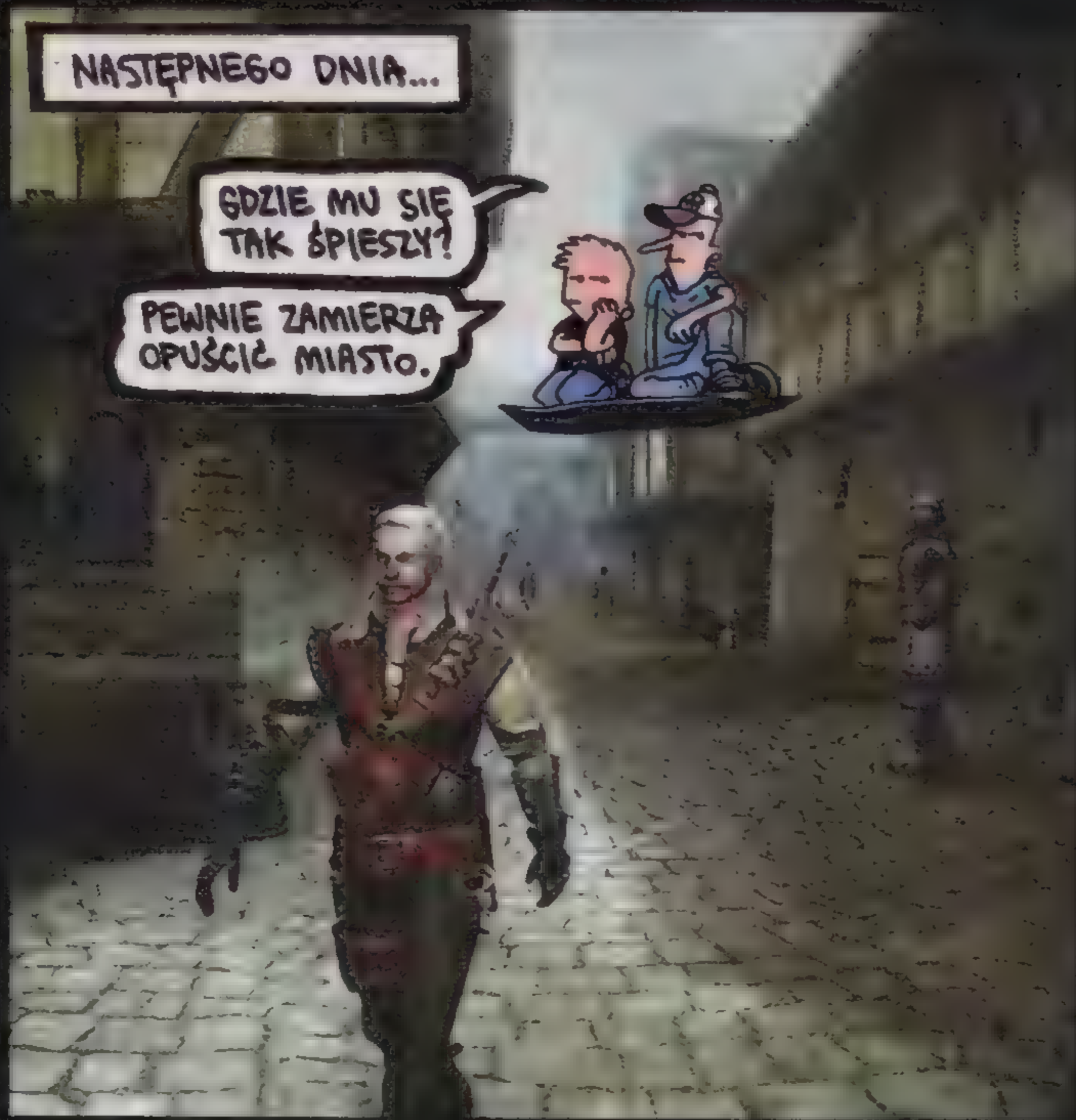
SKORO NIKT NAS TU  
NIE WIDZI, MOŻE  
PRZYTNIEMY KOMARA...?  
ZMECZYŁY MNIE  
TE PRZYGODY.

W PORZĄDKU.  
PÓJDZIEMY  
ZA TYM GERALTEM  
Z SAMEGO RANA



ZZZZZZ...ZZZZZZZZ...ZZZZZZ...









TO TEJ MARY SZUKAŁEŚ  
W WYIMIE - CZYŻ NIE,  
BIAŁY WILKU?

CZAS, BY POSMA-  
KOWAŁA SREBRA.

ACH... CO ZA  
PASKUDA!

NIE BÓJ SIĘ!  
PAN GERALT NAS  
OCHRONI.

DLACZEGO NA  
MNIE POLUJESZ,  
WIEDZMINIE?



BOŚ POTWOREM, ŁĄŻO.  
MOIM ZADANIEM JEST  
NISZCZYĆ TAKIE  
WYNATURZENIA.



CZY JESTEM WIEKSZYM  
POTWOREM NIŻ LUDZIE,  
KTÓRZY KAŻDEGO DNIA  
ZABIJAJĄ SIĘ W CIEMNYCH  
ULICACH SWOICH MIAST?  
KRADNĄ, GWAŁCĄ, NAPADAJĄ?  
OSZCZĘDŹ MNIE,  
A ZDRADZĘ CI  
PEWIEŃ SEKRET...

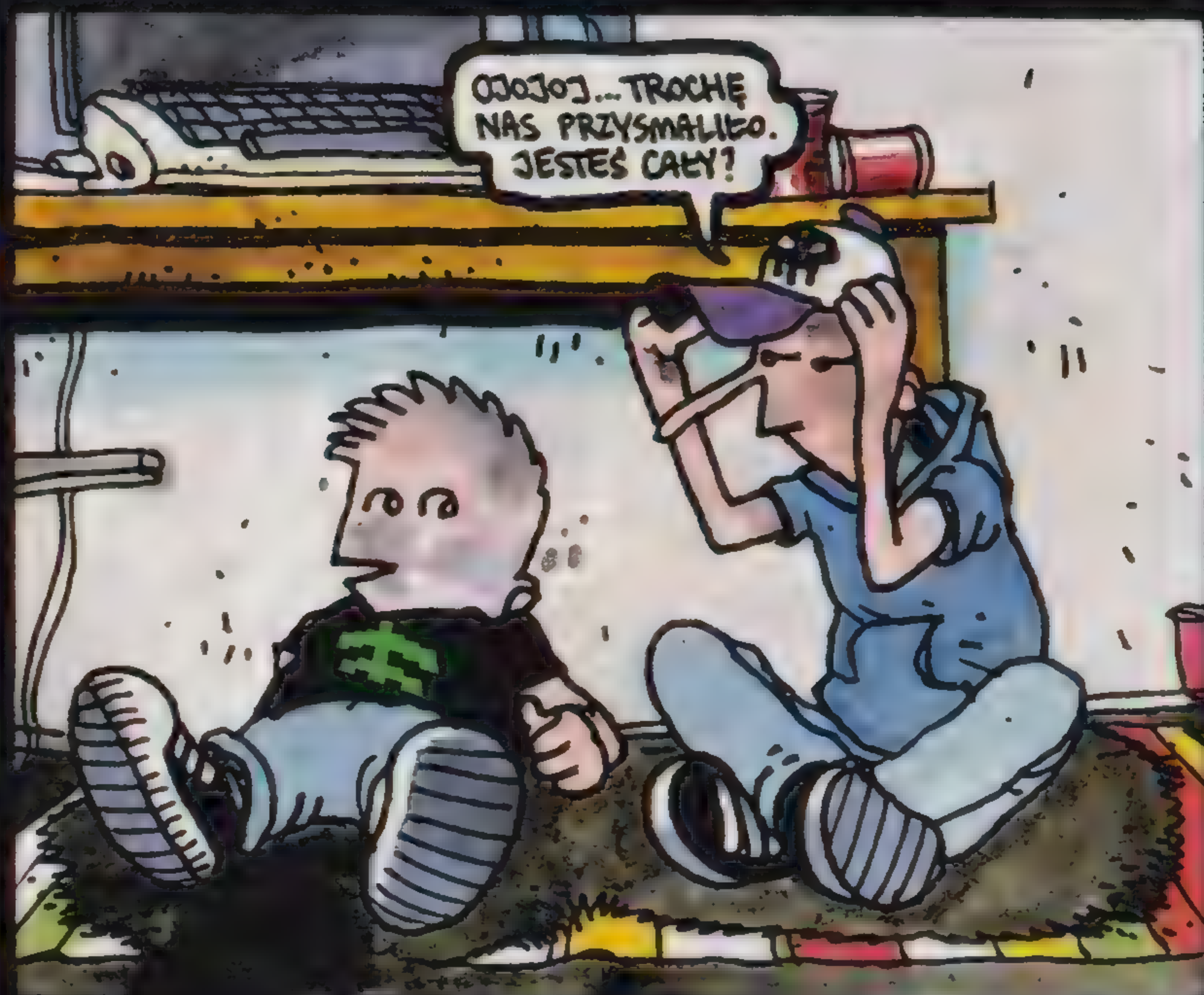
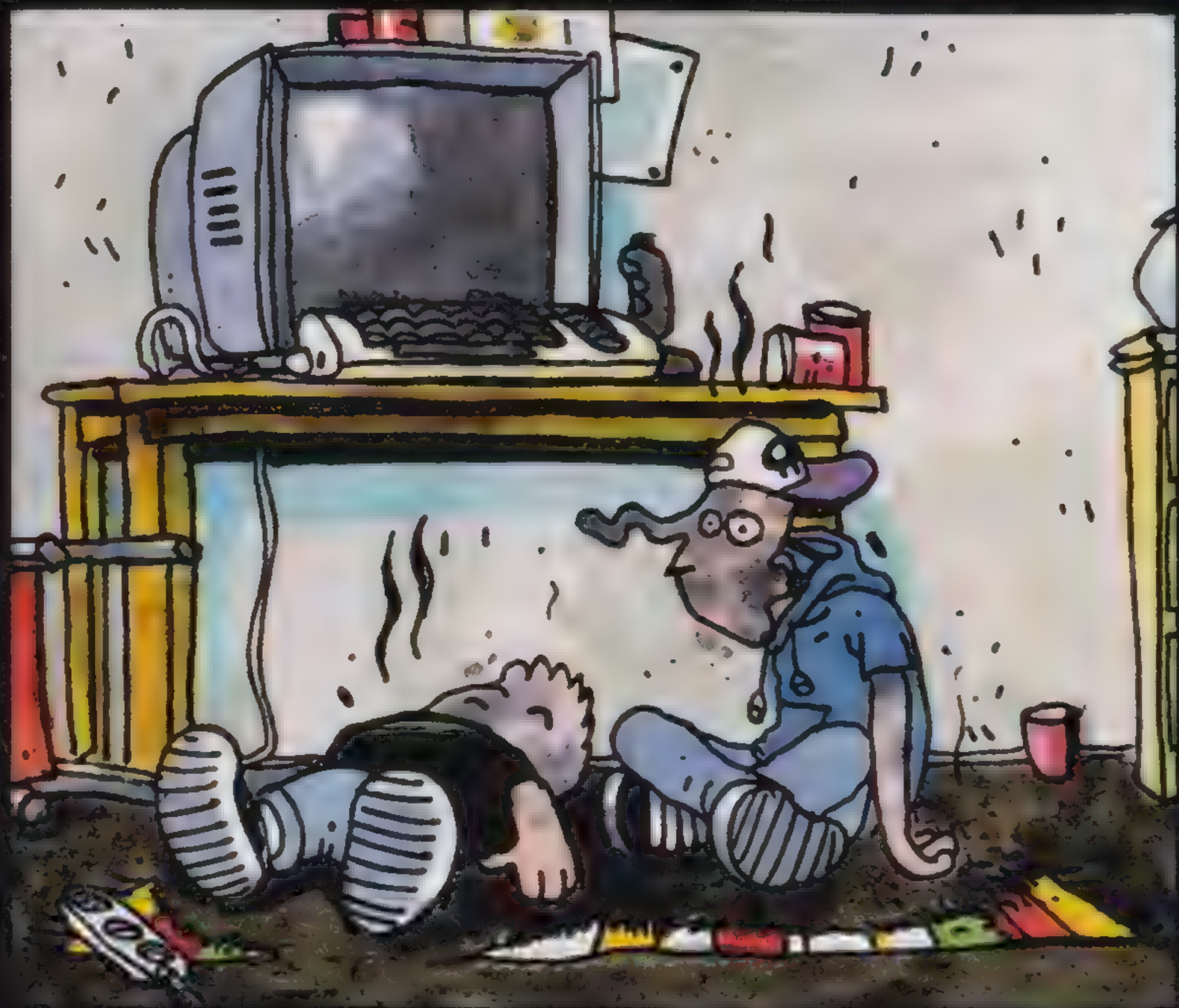


JAKI SEKRET?  
CO TA MAMA  
POWIE PANU  
GERALTOWI?

HMM... COŚ  
Z NAMI  
NIE TAK...









Eee... Na Grunwald? Nie wiem, panie, ja jestem nietutejszy...

Rag-doll w tej grze jest naprawdę bardzo realistyczny.

To kolejna rzecz, którą twórcy musieli przyciąć, ale nie wyobrażam sobie, jak miało to wyglądać w „pełnej” wersji, bo nawet teraz cały ten ekosystem jest bardzo wiarygodny.

Rycerze Czarnobyla: The Game – czyli elementy RPG w S.T.A.L.K.E.R.-ze...

Również w trakcie walki AI sprawnie zaskakująco dobrze – zwierzęta zazwyczaj albo atakują, albo uciekają, ale już ludzcy przeciwnicy świetnie wykorzystują osłony terenowe, potrafią flankować, w grupie rozdzielają się, zachowują się tak, jak robiłby to człowiek. Konsekwencją tego jest bardzo wysoki poziom trudności – kiedy z dubeltówką i niewielkimi zapasami amunicji (a zwykle jej brakuje) rzucasz się na trzech kiziorów z kałasznikowami, na 99,9% zginiesz. Sztuczna inteligencja zawodzi tylko wtedy, gdy wykonuje skrypty powiązane z konkretnymi misjami: w jednej bandyci okrążają w niewielkim budynku człowieka, którego trzeba uratować; stają na zewnątrz i nawołują go, by wyszedł – a kiedy strzelisz do nich, nie zareagują, tylko wciąż będą krzyczeć do drzwi.

sposób (np. połączenie map Cordon i Garbage). Szkoda, że w grze nie ma możliwości poruszania się pojazdami, bo różnych zabawek z rosyjskiego demobilu stoi w Strefie mnóstwo i aż prosi się, by do którejś wsiąść i wcisnąć gaz, zwłaszcza że przemieszczanie się na nogach trwa zbyt długo.

Z drugiej strony S.T.A.L.K.E.R. nie daje się łatwo „złapać”. Kiedy w jednym z budynków zaczął padać deszcz (gra dynamicznie zmienia pogodę i pory dnia!), ze złośliwym uśmieszkiem wpisałem kolejny bug na listę, po czym... spojrzałem w górę i zobaczyłem, że dach po prostu ma dziurę i woda leje się tylko tam, gdzie rzeczywiście widać niebo. Świetny jest rag-doll, jeden z bardziej realistycznych z wszystkich, jakie widziałem na PC. Doskonale odwzorowano też wpływ oświetlenia i generowanego hałasu na to, jak szybko dostrzegają cię przeciwnicy.

**To, że Cień Czarnobyla powstawał zbyt długo, niestety widać – tego, że coś z niego wycięto, na szczęście nie.**

To właśnie tego typu niedoróbki sprawiają, że na S.T.A.L.K.E.R.-a można narzekać, pokazując, że produkcja za bardzo się ciągnęła, a finalny produkt składany był w pośpiechu. Kiedy strzelasz do przeciwnika i aktywuje się animacja trafienia, możesz odnieść wrażenie, że kolejne kule nie dochodzą do celu, bo nic się nie dzieje – w rzeczywistości jednak energia wroga spada, ale ta pierwsza sekwencja ruchów pokazująca wcześniejsze trafienie po prostu musi odegrać się do końca. Ślabiotko gra pokazuje też moment, w którym ty dostajesz – jesteśmy przyzwyczajeni do wstrząsów, zamazującego się ekranu, a tu pojawia się tylko znacznik obrazujący kierunek, z którego lecą pociski, nie „czujesz” więc siły trafienia, choć każda kula odbiera tu zwykle minimum jedną trzecią punktów życia. Niektóre kwestie dialogowe powtarzają się, ciała zabitych czasem znikają (za to w większości przypadków leżą we właściwych miejscach przez całą grę), Strefa podzielona jest na mniejsze obszary, pomiędzy którymi pojawia się ekran ładowania, ale czasem są one sklezione w zupełnie bezsensowny, dezorientujący

czająco dużo jest takich, w których trzeba się gdzieś zakraść, coś wykraść, kogoś osłaniać. Choć w Lipsku zdawało się, że właśnie to zostanie wycięte, zachowano także dużą swobodę i nieliniowość rozgrywki – zadania wykonywać można w dowolnej kolejności, a droga do celu rzadko kiedy jest tylko jedna. Pierwszy z brzegu przykład: jeden ze stalkerów ma informację, której potrzebujesz, ale ponieważ jest ranny, prosi cię o apteczkę. To, czy mu pomożesz, czy też strzelisz prosto w głowę i zabierzesz ze zwłok podręczny komputer, zależy tylko od ciebie.

Swoboda rozgrywki oznacza również, że po Strefie możesz się bez większych ograniczeń przemieszczać. Po drodze napotkasz dziesiątki innych stalkerów oraz setki zmutowanych zwierząt – i ludzie, i bestie sprawiają wrażenie kierowanych własną inteligencją, zajmują się swoimi sprawami, toczą swoje boje (atomyne psy polują na radioaktywne świnię, bandyci padają na obóz stalkerów).

Klimacik!

Atmosfera, jaka towarzyszy zabawie, to coś, co trudno oddać na papierze. Świat gry jest raczej ciemny, zachmurzony, pełen ludzi i zwierząt żyjących własnym życiem. Świetne są efekty dźwiękowe, rozmowy i okrzyki stalkerów w języku rosyjskim („Z boku zachodni!”), czasem jakieś niespodziewane zgrzyty, szumy, odgłosy strzelaniny. Bardzo dobre są też lokacje zamknięte, np. kanały w kompleksie Agropomu czy laboratorium X-18. Kiedy zbliżasz się do obszaru tzw. anomalii (miejscu napromieniowanego, w których dzieją się dziwne rzeczy), obraz pokrywa się ziarnem, traci kolory. Klimat S.T.A.L.K.E.R.-a warto poczuć choć raz – GSC Game World na pewno zyska wielu klientów, kiedy przygotuje grywalne demo gry.

## S.T.A.L.K.E.R. Cień Czarnobyla

Producent:  
GSC Game World

Dystrybutor PL:  
CD Projekt

<http://www.stalker-game.com/>

Multiplayer: tak

Wymagania: procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB, Windows 2000 XP

niesamowity klimat! • swoboda rozgrywki • udana sztuczna inteligencja – nawet jeśli z tego powodu gra jest bardzo trudna • umiejętne wykorzystanie elementów RPG

wysoki poziom trudności • brak pojazdów • widac, że gra trochę się „przeleżała” • drobne niedoróbki graficzne i dotyczące mechaniki rozgrywki

S.T.A.L.K.E.R. powstał za długo, ale mimo to zaskakuje. Pozytywnie. Klimat równoważy zawiązkę! • wszystkie niedociągnięcia.

GRYwalność

GRAFIKA

DZWIĘK

5  
OCENA



# CODE OF HONOR

## FRANCUSKA LEGIA CUDZOZIEMSKA

Nie, to nie jest gra-reklama Legii Cudzoziemskiej. Nic w stylu bardzo udanej America's Army. Za to trzeba płacić, zaś za tytułem stoi niezmordowane City Interactive.

**T**empo, w jakim polski producent dostarcza kolejne FPS-y, jest naprawdę zadziwiające - to jedna z szybszych firm w branży, a na pewno najszybsza w Polsce. Niestety za ilością nie idzie tutaj jakość - **kolejne shootery to tak naprawdę tylko dalsze etapy do tego, co już było.** Poprzednio mieliśmy do czynienia z Tajnymi Operacjami, teraz przechodzimy w bardziej pustynne klimaty. Dobrze i to - wreszcie zmienia się ta szaroburoleśna grafika.

Abyś wiedział, z czym się to w ogóle je, poniżej pochylił czcionką przytaczam kodeks honorowy żołnierza Legii Cudzoziemskiej (zaczepnięty z oficjalnej strony gry). Jak on ma się do tego, co zobaczysz w CoH - FLC?

1. *Żołnierzu: jesteś ochotnikiem, który wiernie i honorowo służy Francji.*

Jasne. Nie oszukujmy się - masz głęboko gdzieś to, komu, gdzie i po co służysz, gdyż i tak oznacza to jedno

**Pukawek jest kilka, a efekty ich działania są - jako jedyne w całej grze - rzeczywiście zadowalające.**

i to samo: przemieszczanie się z punktu A do B, a stamtąd jeszcze do C. **W jednym musisz wysadzić coś w powietrze, w innym coś tam znaleźć, zaś we wszystkich nie powinieneś zostawić nikogo z wrogów przy życiu.** To ci dopiero wierna i honorowa służba.

2. *Respektując tradycje Legii, okazuj posłuszeństwo i szacunek swoim przełożonym. Dyscyplina i braterstwo sta-*

*Na szachownicy pozostały już tylko dwie wieże. Król z goncem grają w karty.*

*nowią twoją siłę, zaś odwaga i lojalność to twoje cnoty.*

Szacunek i posłuszeństwo wyrażasz w ten sposób, że **biegasz jak idiota pomiędzy punktami i przyjmujesz na klatę setki pocisków.** Wymaga to rzeczywiście niebagatelnej odwagi i lojalności, gdyż gdybyś tych przymiotów nie miał, dawno temu wyłączyłbyś tę grę i poszedł w diabły - konieczność ciągłego zapisywania (gdy wreszcie uda się zabić niewidocznego przeciwnika) i ładowania (gdy okazuje się, że to nie był ostatni pojawiający się znikąd drań) nawet anioła może doprowadzić do furii.

3. *W bitwie nie będziesz znajdował upodobań ani nienawiści. Będziesz szanował pokonanego wroga i nigdy nie opuścisz swoich zabitych ani rannych, ani też w żadnym wypadku nie złożysz broni.*

Tja, pewnie, że nie! Upodobań w tej grze spodziewać się na pewno nie musisz, za to nienawiści - już niestety prędeż. Tę ostatnią żywić będziesz albo do siebie, że wyrzuciłeś w błoto 20 złotych, albo do producentów, że udało im się naciągnąć cię na taką kwotę. Szanowanie zabitych wrogów przychodzi za to bardzo łatwo - zwłaszcza że zostawiają po sobie amunicję, a ich ciała

*Uśmiechnij się! Jesteś w ukrytej lunecie!*

*Ehm... Przybieżeli do Betlejem?*

*Ha! Z takim daszkiem nie boję się już deszczu!*

„rozkładają się” w ciągu ułamka sekundy. Jednak punkt trzeci kodeksu uda się w większości wykonać, bo akurat **na co jak na co, ale na składanie broni ochoty nie miałem.** Pukawek jest kilka, w większości są dostępne od samego początku (w końcu jesteś dobrze wyposażonym żołnierzem, nie byle łachudrą z pistoletem) i trzeba przyznać, że efekty ich działania są - jako jedyne w całej grze - rzeczywiście zadowalające. A zabawa snajperką jest, o zgrozo, nawet przyjemna...

4. *Misja, która zostaje ci powierzona, stanowi dla ciebie świętość. Wypełnisz ją do końca, niezależnie od ceny, jaką może przyjść ci za nią zapłacić.*

A takiego! Sami sobie wypełniajcie do końca te wszystkie misje, ja już za-

płaciłem wystarczająco dużą cenę, będąc zmuszonym do grania w Code of Honor co najmniej milion razy dłużej, niżbym to zrobił, gdyby Rednacz nie groził mi wysłaniem do Afganistanu, jeśli nie dostarczę recenzji.

**Krótko: odpuść sobie,** nie warto się CoH - FLC zajmować, zwłaszcza że za 20 złotych to można kupić już nawet np. Doom 3. Zaś chłopakom z City Interactive polecam dystrybucję a la Steam - lepiej przestać udawać, że tworzy się nowe gry (w których nawet komunikaty podczas misji są takie same lub bardzo podobne jak w poprzednich produkcjach!), a zacząć robić epizody jednej...



### Code of Honor Francuska Legia Cudzoziemska

Producent: City Interactive  
Dystrybutor PL: City Interactive

<http://www.codeofhonorgame.com/>

cena  
19 99

Multiplayer: brak

Wymagania: procesor 1,6 GHz, 512 MB RAM, grafika 32 MB



niezła broń • akcja wreszcie nie dzieje się w lesie



ilez jeszcze razy oglądać będziemy tego samego FPS-a sprzedanego jako coś nowego? • chwila mi irytująca celność wrogów • znów brak multi

**Materiał szkoleniowy dla rekrutów.** Jeśli ukończą grę, nadają się widać są tak zdesperowani, że pójdą na każdą misję.

GRYWALNOŚĆ

GRAFIKA

DZWIEK

2+



NAJLEPSZY SYMULATOR  
OKRĘTU PODWODNEGO NA ŚWIECIE

# SILENT HUNTER 4

★ WOLVES OF THE PACIFIC ★

„SH4 będzie kolejnym krokiem naprzód  
w drodze do doskonałości.”

CO-ACTION



Wybór podwodnika do wyboru masz:  
Amerykańskie okręty klas: Tambor,  
P-Class, S-Class, Salmon, Utena  
oraz Balao



Przeżyjcie się w pojedynkę  
lub łącznie z innymi graczami  
w sieci



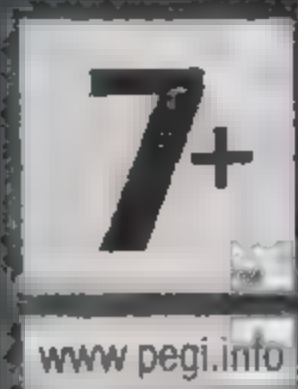
Innowacyjny system rozwoju załogi  
pozwoli Ci zwiększyć jej zdolność bojową  
i ścigać postrach wśród przeciwnika



Bądź wyzwaniem dla innych  
w trybie graczy kontra graczy  
lub połączcie swoje siły w trybie  
niekooperacyjnym i do 8 graczy

POLOWANIE ROZPOCZNIE SIĘ 13 KWIETNIA

★ WWW.SILENTHUNTER4.COM ★



KUPIJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU  
[www.sklep.cenega.pl](http://www.sklep.cenega.pl)



Wydawca gry w Polsce:  
Cenega Polska Sp. z o.o.  
02-234 Warszawa  
ul. Dąbrowski 37



UBISOFT



# INFERNAL

Diabolique od Infernal dzieli kilka ładnych lat, w trakcie których piekelne moce ze wszystkich sił staraly się storpedować projekt Metropolis. Nie udało się!

**M**etropolis Software to polskie studio, które znamy choćby z serii Gorky czy przygodówek Księżę i Tchórz oraz Teenagent. Najnowszy tytuł panów z warszawskiej kuźni gier rodził się w bólach parę lat. Początkowo znany był jako Diabolique: License to Sin – pod tym tytułem dokonał żywota w okolicy 2004 roku i odrodził się jak feniks z popiołów, lecz już jako Infernal.

Od czasu premiery Painkillera uwierzyłem, że w kraju nad Odrą i Wisłą też można zrobić coś więcej niż kasy i wódkę, dlatego na Infernal czekałem z zainteresowaniem i nadzieją. Oplaciło się, bo po odpaleniu gry minęło mi niezauważalnie około 10 godzin. I wiecie co? Chciałem jeszcze!

Fabula Infernal obraca się wokół nieco wyeksploatowanego wątku walki dobra ze złem, który jednak w nowej aranżacji prezentuje się całkiem ciekawie. Tym razem stajemy po stronie Księcia Piekła, a raczej jednego z jego żołnierzy. Wszystko zaczęło się od tego, że siły niebieskie podstępnie uderzyły w niczego się nie spodziewające, pocziwe służby ciemności – i wyrzuciły je w pień. Jak wiadomo, aby móc cieszyć się jasnością, trzeba znać mroki nocy, tak więc odwieczna równowaga została poważnie zachwiana. **Na nowe czasy potrzebna jest nowa strategia, co Pan Piekielec doskonale zrozumiał.** Złożył więc ofertę współpracy jednemu z upadłych aniołków, pardon – agentowi, oferując mu wsparcie psychiczne i sprzętowe oraz emeryturę i wakacje w jakimś ciepłym miejscu (po wykonaniu misji, oczywiście). Ryan Lennox, bo tak się zowie nasz bohater, nie namyślał się długo...

Trzeba powiedzieć sobie jedno. Infernal to klasyk stylu, konwencjonalny w założeniach, z trybem TPP, workiem pukawek i napalonymi niebieskimi, którzy za cholerę nie rozumieją, że dobro też powinno mieć swoje granice, bo człowiek nie będzie mógł się nawet porządnie napić. No OK, z tym ostatnim to nie do końca tak jest, ważne, że jeśli liczysz na to, iż Infer-

nal to przełom na miarę FarCry, po prostu się rozczarujesz. To porządny tytuł, z zawieszistą atmosferą, świetną grafiką, niezłą grywalnością i dobrą muzyką. Czy to nie tego oczekujesz od większości gier?

Co ważne, nie jest tak, że jedynym zajęciem jest tu przeładowywanie pukawek i poszukiwanie nowych magazynków do nich. **Podobnie jak w Psi-Ops i Second Sight, mamy na podorzędziu zestaw mocy. Co prawda nie są natury psionicznej, a diabelskiej, ale efekt jest ten sam.** Lennox potrafi teleportować swoją duszę (lub, jeśli wolisz: ciało astralne), dzięki czemu może np. wyłączać alarmy bez ich aktywacji albo strzelać przeciwnikom w plecy. Nie da się jednak przeniknąć przez drzwi, „wychodzenie z siebie” działa jedynie w obszarze, który Lennox widzi, i na dodatek jest ograniczone czasowo (ale za to rozgrywa się wolniej, a la bullet-time). Innym diabelskim efektem jest możliwość potęgowania ataków konwencjonalnych mocą. Pojedynczy pocisk albo cała seria zostają podgrzane piekielnymi ogniami,

co daje oszałamiający efekt, jakby połączenie napalmu i granatów. Warto zobaczyć, co się dzieje z przeciwnikami po takim wystrale...

Lennox używa też specjalnego trybu widzenia, dzięki któremu może zobaczyć ukryte na ścianach napisy (np. kody dostępu), wrogów (jako bardzo jasne, niebieskie postacie, nie pomoże im żaden kamuflaż) i pola energii życiowej oraz many (zebranie odpowiedniej liczby „kulek” na stałe podnosi ilość dostępnej energii). Już dla porządku dodam tylko, że hero potrafi przenosić najcięższe przedmioty

czy poruszać się tak szybko, że nie dogoni go żadna kulka. Ale siedmiomilowych butów ani latającego dywanu nie ma, szkoda.

**Regeneracja nadwątłych przez wojowników EtherLight energii życiowej i many odbywa się poprzez... pochłanianie przeciwników.** Lennox nie jest, jak mógłbyś





Lol! A ten koleś powiedział, że to tabletki od bólu głowy!

Wracasz ze studniówki? Szczelny kłamczuch!

Nikt oprócz mnie nie będzie tu pędził samogonu!

podejrzewać, jamochłone, wciąga wrogów mocą. Wygląda to nieźle, a przy okazji bardzo ułatwia grę, co akurat nie każdemu musi się podobać. Oprócz regeneracji agent piekiel zyskuje w ten sposób również uzbrojenie przeciwnika.

**Infernal to kawał rzetelnej roboty. Jeśli chcesz wspomóc siły ciemności, wreszcie masz okazję!**

Infernal to pięć bardzo rozbudowanych, wieloetapowych misji (dwie ostatnie są trochę krótsze). Wrogów jest sporo, ale na szczęście gra nie ma przez to klimatu Serious Sama. Poza tym inteligencja przeciwników, mimo że nie jest wybitna, daje radę. Wrogowie potrafią korzystać z zasłon, strzelać zza przeszkód, skradać się, czołwać. Pomiędzy etapami, gdzie korzystasz przede wszystkim z ofensywnych umiejętności sł-

gi piekielnej, są bardzo sensowne elementy zręcznościowo-logiczne. Ot, choćby labirynt-pułapka Eleny Zubrovej (jedna z dowódców EtherLight) czy wiele pomniejszych trudności, jak np. konieczność unieszkodliwienia elektronicznych przeszkód, systemów bezpieczeństwa itd.

W jednej z misji trzeba pokonać bossa, ale żeby to zrobić, musisz wcześniej rozbić lampy, które emitują światło osłabiające Lennox i uniemożliwiają regenerację. Rozwiązanie problemu nie zależy więc wyłącznie od liczby kul w magazynku, ale od odnalezienia sposobu unieszkodliwienia przeciwnika – i o to chodzi!

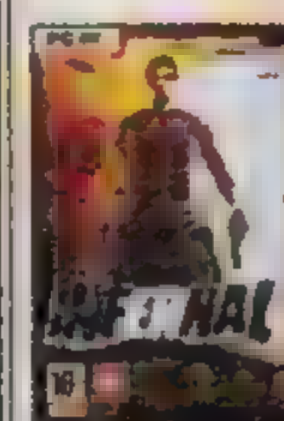
**Wspomniane lokacje mają swój urok i atmosferę: zimne i wilgotne portowe doki, stare, monumentalne świątynie, zasypana śniegiem, zamrznięta wioska Weissdorf.** Może oczy nie wyłazą na wierzch, ale ani razu nie miałem wrażenia, że ten świat jest sztuczny czy niedopracowany. Silnik został wyprodukowany w Metropolis, a fizykę wspiera AGEIA PhysX. Co ważne, gra cho-

dziła na przyzwoitych ustawieniach na moim nie aż tak mocnym kompie (Pentium 2,8 GHz, 512 MB RAM, GeForce 6600 GT), jedynie przy dużych lokacjach nieco się dławiła.

Jeszcze tylko zdanie o pukawkach. W każdej misji pojawiają się nowe ich modele. Początkowo Lennox ma tylko shurikeny i pistolet (amunicja nie jest nieskończona), stopniowo dostaje kolejne narzędzia: laserowe zabawki, karabiny, wyrzutnie rakiet, a nawet spawarkę a la Quake. Co ważne, broń jest tak wyważona, że nawet zwykły pistolet ciągle pozostaje w użyciu (często jest to bardziej opłacalne). Punktowane są head-shoty, a wielu przeciwników można pokonać, oszczędzając amunicję (np. gościa z butlą tlenową na plecach). Ogólnie arsenał jest kolejnym mocnym punktem gry.

Nie rozumiem jednego. Jak można zrobić tak porządną grę, a nie pomyśleć o multi? Aż się prosi, żeby wykorzystać potencjał Infernal w pojedynkach sieciowych. To, jak dla mnie, największe niedopatrzenie, jeśli chodzi o produkcję z Metropolis. W pozostałych kwestiach jest dobrze albo bardzo dobrze. Może jeszcze tylko szkoda, że nie rozwinęto bardziej walki wręcz, która jest ograniczona do dosłownie dwóch ruchów. Z drugiej strony, to nie Mortal Kombat, pozostałe atrakcje w zupełności wystarczają.

Mówiąc krótko: Infernal to kawał rzetelnej roboty. Jeśli chcesz wspomóc siły ciemności, wreszcie masz okazję! Lol.



## Infernal

Producent:  
Metropolis Software

Dystrybutor PL:  
Cenega

<http://www.infernalgame.com/>

Multiplayer: brak  
Gatunek: akcja

Wymagania: procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB, Windows 2000, XP

fajne moce • niezła grafika • bardzo dobry podkład muzyczny • wysoka grywalność • surowe, ale nieźle wyglądające lokacje • dużo broni  
brak multi • na pewno nie jest to nic nowatorskiego • nie wszystkie szyby i przedmioty można rozwalić

Infernal gwarantuje długie godziny srogiej eksterminacji. Niech zwycięży lepszy! O, pordan - zły!

GRYWALNOŚĆ 4+  
GRAFIKA 4+  
DŹWIEK 5  
OCENA 4+



Uczucie déjà vu dotyczy sytuacji, gdy widzisz lub robisz coś po raz pierwszy, a jednak masz wrażenie, że już to kiedyś przeżyłeś. Podobnie jest w przypadku Frontline.

# FRONTLINE

## KURSK

Z jednej strony produkcja Nival Interactive (ekipa odpowiedzialna za HoM&M VI) jest pierwszą odsłoną nowego cyklu RTS-ów traktującego o największych bitwach II wojny światowej. Z drugiej – już od pierwszych minut gry może ci się wydawać, że wszystko to już gdzieś widziałeś, bowiem **Frontline jest jak skóra zdjęta z serii Sudden Strike i Blitzkrieg**.

Akcja gry koncentruje się wokół największej bitwy pancernej II wojny światowej, rozegranej w lipcu 1943 roku na „łuku kurskim”. Osłabione podczas zimy wojska niemieckie miały wtedy szansę rozbić w rejonie Kurska spore siły Armii Czerwonej i odzyskać inicjatywę na froncie wschodnim po sromotnej porażce pod Stalingradem. Frontline daje ci możliwość poznania tego wydarzenia z obu stron, oferując dwie kampanie (Niemcy i ZSRR), każda po 10 misji. Pomiędzy etapami przeniesiesz się na poziom taktyczny, gdzie zobaczysz mapę rejonu bitwy z zaznaczonymi (oryginalnymi) ścieżkami ruchu wojsk. Na mapie tej rozmieszczono kolejne misje, teoretycznie dając ci możliwość określenia, na którym odcinku frontu chcesz w danej chwili zagrać. Najczęściej do wyboru masz... jedną lokację.

Misje składają się ze standardowych zadań typu: obrona wzgórza, wydostanie się z oblężenia, zdobycie miasta czy węzła kolejowego. Na pochwałę zasługuje fakt,

że podczas wypełniania celów cały czas otrzymujesz nowe rozkazy (czasem niesie to ze sobą drobne posilki, czasem nie), co sprawia wrażenie pewnej dynamiki sytuacji. Niestety **poza klimatem poszczególnych misji brakuje elementu, który napędziłby akcję i spoił grę w całość**. Przydałaby się ciekawa fabuła, może historia fikcyjnych bohaterów biorących udział w bitwie, a może coś w rodzaju wspomnień weteranów przemieszczanych z archiwalnymi filmami z epoki. Bez tego **szybko okazuje się, że kampania we Frontline to nic innego jak zbiór pojedynczych scenariuszy**.

**Akcja gry koncentruje się wokół największej bitwy pancernej II wojny światowej.**

Warto zatrzymać się przy realizmie rozgrywki. Wszystkie wirtualne jednostki mają te same cechy, co ich historyczne odpowiedniki (np. szybkość, pancerz, zasięg czy celność). Możesz to zresztą sprawdzić w dołączonej do gry encyklopedii. Twórcy postarali się również zacho-

wać wierny stosunek sił konfliktu, chociaż w grze nie występuje tak duża liczba jednostek jak w rzeczywistości. **W największych starciach pancernych – a czołgi stanowią w tej bitwie podstawę twojej armii – liczba pojazdów ledwo przekracza 20** plus oddziały wsparcia logistycznego (musisz uzupełniać amunicję, a gdy ta skończy się nawet u zaopatrzeniow-

ców, to leżysz) oraz piechota. Tej otrzymujesz bardzo mało, w dodatku pod ogniem kaemów pada ona jak muchy.

**W szczególności muszę przyklepić się do zawyżonego poziomu trudności**. J jednostki przeciwnika są nad-

zwyczaj celne, jego piechota potrafi, będąc pod ostrzałem, zniszczyć granatami nawet najsilniejsze czołgi (ty tego nie próbuj – wojacy od razu zostaną wybici do nogi...). Twoje pojazdy z kolei czasem zablokują się na najprostszym przeszkodzie terenowej, zaś wozy zaopatrzeniowe, zamiast trzymać się na

tyłach kolumny, wyjeżdżają wprost pod lufy wroga. Bardzo psuje to ostateczne wrażenia z tej, wydawać by się mogło, bardzo realistycznej produkcji.

Również grafika stanowi słaby punkt Frontline. Warstwa wizualna prezentuje się o wiele gorzej niż w wydanej przed dwoma laty Blitzkrieg 2, nie mówiąc już o najnowszych RTS-ach. Jednak mimo zawyżonego poziomu trudności i szwankującego AI jednostek Frontline: Kursk potrafi wciągnąć na dłużej, a **biorąc pod uwagę jego niską cenę, stanowi ciekawą propozycję dla fanów serii Sudden Strike i Blitzkrieg oraz każdego, kto pragnie mocno wysilić swój strategiczny umysł**.



**Frontline: Kursk**

Producent: Nival Interactive    Dystrybutor PL: Cenega

<http://www.ngsdev.com/eng/kursk.html>

**Multiplayer: tak**

**Wymagania:** procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB

niektóre bitwy są całkiem ciekawe • jednostki wiernie realiom historycznym

grafika z innej epoki • zbyt wysoki poziom trudności i brak możliwości jego regulowania • w kampanii raz brak fabuły • momentami szwankuje AI

Frontline: Kursk potrafi zaciekać i dać trochę przyjemności z gry. Jednak nie może równać się z najnowszymi RTS-ami.

**GRYwalność** **GRAFIKA** **DZWIĘK**

**3** OCENA



**ŚWIĘTUJ Z NAMI URODZINY SERII**



## KOLEKCJA KLASYKI



**JUŻ W MAJU!**

Zobacz co się dzieje na [www.kolekcjaklasyki.pl](http://www.kolekcjaklasyki.pl)



KUPOJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU  
[www.sklep.cenega.pl](http://www.sklep.cenega.pl)



Kolekcja Klasyki jest marką Cenega Poland Sp. z o.o. Logo i nazwa Kolekcja Klasyki są znakami towarowymi Cenega Poland Sp. z o.o. Wszystkie pozostałe znaki oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.



Deppa tu nie znajdziesz, ale jego historię już przedzej...

# Piraci

## Nowego Świata 2: Dwa Skarby

Nie masz już cierpliwości, by czekać na trzecią część „Piratów z Karaibów”? I dobrze – po co się dręczyć, skoro Dwa Skarby opowiadają właściwie tę samą historię?

**P**ala, siadaj! – tyle należy się twórcom drugiej części gry wydanej u nas pod tytułem Piraci Nowego Świata za fabułę Dwóch Skarbów. Ja wiem, że „Piraci z Karaibów” okazali się największym kinowym przebojem ubiegłego roku, zdają sobie sprawę z popularności (dość trudnej do wytłumaczenia) tej produkcji, ale żeby aż tak ściągać od kolegów z Hollywood?

Widziałeś „Skrzynię umarlaka”? No to posłuchaj – bohaterem Dwóch Skarbów jest Thomas Blythe, młody korsarz noszący tajemniczy naszyjnik pozostawiony mu w spadku przez bliżej nieznanego ojca. Thomas służy na statku zdradliwego pirata Czarnobrodego, przez którego zostaje w pierwszym rozdziale gry osadzony w katakumbach fortecy Port Royale. Mamy też piękną – a przy tym świetnie fechtującą – córkę gubernatora, jest i statek widmo, a także wyprawa do ukrywającej się przed światem kapłanki voodoo. Brzmi znajomo? No właśnie! **Przez cały**

czas miałem poczucie, jakby Dwa Skarby tworzono na podstawie scenariusza „Piratów z Karaibów”, tyle tylko, że komuś pomieszały się kartki, więc nie wszystko toczy się dokładnie tak samo jak na dużym ekranie.

Również pierwszy kontakt z grą raczej nie nastawił mnie do niej przychylnie. Domyślnie uruchamia się ona w niskiej rozdzielczości, przy najmniejszych ustawieniach detali, a wtedy wygląda jak przeciągnięty pod kilem, chory na szkorbut i szkarlatynę pirat bez nogi. Na szczęście zmiana parametrów poprawia sytuację (choć Dwa Skarby nawet na najwyższych detalach nie zachwycają jak np. tropikalny Just Cause), a kiedy już zacząłem grać, okazało się, że to całkiem niezła produkcja.

Dwa Skarby odchodzą zupełnie od wcześniejszych morskich tytułów serwowanych przez studio Ascaron. Port Royale i Piraci Nowego Świata były raczej grami ekonomicznymi z dużą

Te podobno najlepszy dom uciech na całych Karaibach. Nie wygląda...

swobodą rozgrywki, zręczność i refleks nie były w nich tak ważne jak umiejętność kupowania tanio i sprzedawania drogo. Tymczasem przygody Thomasa Blythe'a to czystej wody gra akcji, na dodatek stworzona z ułożonych w liniowej kolejności poziomów.

**Dwa Skarby odchodzą od poprzednich morskich tytułów Ascaron – jak Port Royale czy Piraci Nowego Świata.**

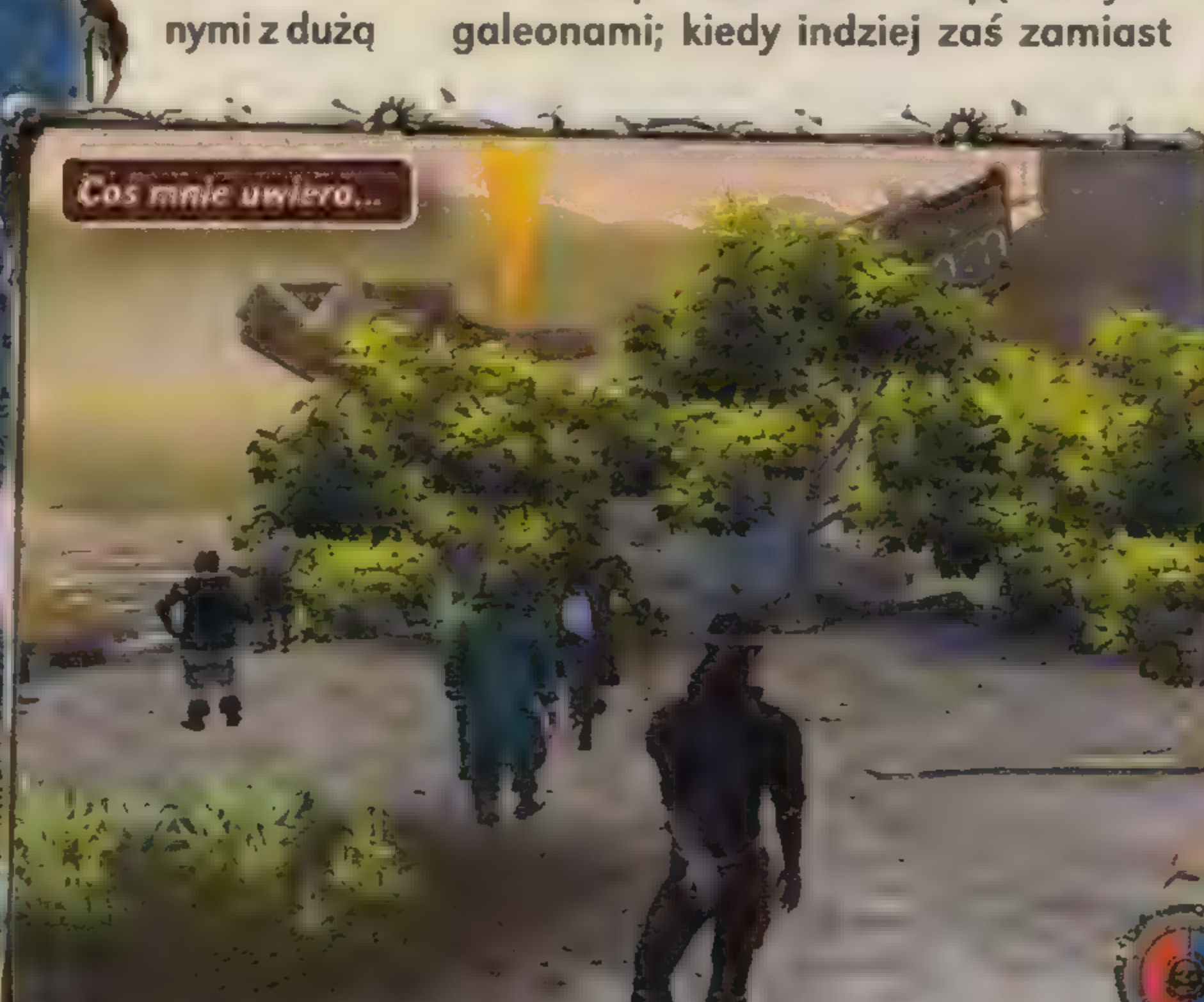
Dwa podstawowe rodzaje rozgrywek to walka na szpady w scenerii mniejszych (pokład statku) lub większych (karaibski port) lokacji oraz żeglownienie między wysepkami, zwykle kończące się bitwą morską. Żeby nie było za nudno, poziomy obu rodzajów przedstawiane są w różnych wariantach – czasem zamiast okrętem kierujesz małą łódeczką z żaglem, a twoim zadaniem jest ucieczka przed trzema rozpędzonymi galeonami; kiedy indziej zaś zamiast

zabijać kilkunastu żandarmów, skradasz się między nimi do obozu ukrytego w samym środku plantacji trzciny cukrowej.

Zarówno walcząc wręcz, jak i sterując statkiem, możesz korzystać z bonusów aktywowanych przez odnajdywane lub kupowane między misjami

przedmioty – np. proszek voodoo rozsypany w trakcie walki na szpady oszalał przeciwnika, a przynęta na Krakena wrzucona do wody sprawia, że ta podwodna bestia zatapia lub przynajmniej poważnie uszkadza okręt przeciwnika.

To zróżnicowanie i wciągająca – bo skopiowana z dobrych wzorców – fabuła sprawiają, że w drugich Piratów Nowego Świata gra się dość przyjemnie. Co prawda ani bitwy morskie, ani poziomy rozgrywane „na nogach” nie są szczególnie udane – lepiej pasuje do nich słowo „solidne” – ale też błędów czy rozwiązań denerwujących nie ma w nich zbyt dużo (to głównie sprawy typu przenikanie tekstur, „bezkontaktowe” animacje ciosów czy drobne potknięcia w lokalizacji). Byłoby lepiej, gdyby cena Dwóch Skarbów była bardziej rewolucyjna, bo jej wysokość może ograniczyć popularność piractwa w naszym kraju. Czy może wręcz przeciwnie?



**Piraci Nowego Świata 2: Dwa Skarby**

Producent: Ascaron      Dystrybutor PL: Cenga

<http://www.tortugagame.com/>

Cena: 99 90      Multiplayer: brak

Temat: akcja

**Wymagania:** procesor 1,7 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB, Windows 2000/XP

rozgrywka toczy się naprawdę zwawo • grywalne etapy z morskimi bitwami • przepisy na karaibskie drinki jako znojdki w grze

fabuła zerżnięta bez skrępowań z drugiej i trzeciej części „Piratów z Karaibów” • oprawa graficzna prezentuje się naprawdę dobrze dopiero na najwyższych ustawieniach

Solidna gra o pirackim życiu. Byłoby jeszcze lepsza, gdyby miała bardziej oryginalny, a równie dobry scenariusz – i niższą cenę.

**OCENA**

GRYwalność: 4  
GRAFIKA: 4  
SZEROKOŚĆ: 4

**4**



## KOLOROWE TAPETY NR 7428

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, BENQ-SIEMENS, SAGEM, ALGATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC, PHILIPS, LG, SHARP, SENDO, NEC



WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428 W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. B2676271J39). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYŚLAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER TAPETY (NP. +4860X600600:B2676271J39).

## GRY JAVA NR 7928

WIĘCEJ GIER JAVA ZNAJDZIESZ NA WAP.JAVA.WAPSTER.PL!!!



**UWAGA:** PRZED ZAKUPEM UPewnij się, że gra zadziała na Twoim telefonie. WEJDZ W PRZEGLĄDARKĘ WAP W TELEFONIE WPISZ ADRES WAP.JAVA.WAPSTER.PL POŁĄCZ SIĘ Z NIM I POSTĘPUJ WEDŁUG INSTRUKCJI. MOŻESZ TEŻ WYŚLAĆ SMS NA NUMER 7128 (1.22 PLN z VAT) W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. JV1458J39) - DOSTANIESZ OD NAS INFORMACJĘ NA JAKIE MODELE TELEFONÓW DZIAŁA DANA GRA.

**ABY POBRAĆ GRE:** WYŚLIJ SMS NA NUMER 7928 W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. JV1458J39). NAPIERW SPRAWDZ CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU. W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYŚLAĆ GRĘ INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER GRY (NP. +4860X600600:JV1458J39).

## DZWONKI POLI 7428 MONO 7228 REAL 7428

Alchemist Project, Krishna	PT3201266J39	T3201263J39	RM3171982J39
Botten Anna	PT3042709J39	T3042711J39	RM3045393J39
Dolly song	PT2994757J39	T2996265J39	RM3004698J39
East Clubbers, Sextasy	PT3025116J39	T3025117J39	RM3025122J39
Mezo & Kasia Wilk, Sacrum	PT3024549J39	T3024552J39	RM3024550J39
Pakim, Living On Video	PT2927468J39	T2927600J39	RM2937857J39
Psalm dla Ciebie	PT3050102J39	T3050103J39	RM3075186J39
Relax, Take It Easy	PT3140465J39	T3141538J39	RM3172941J39
Smack That	PT3096359J39	T3097237J39	RM3172937J39
Vi sitter...Dota	PT3122326J39	T3122329J39	RM3172335J39
2 bajki	PT2679298J39	T2679320J39	RM2730343J39
DJ Magic, Inside	PT3201259J39	T3201261J39	RM3196372J39
French Kiss	PT3211713J39	T3211808J39	
Gosia Andrzejewicz, Lustro	PT3212576J39	T3212578J39	RM3211729J39
I Wanna Love You	PT3157877J39	T3157878J39	RM3121701J39
Jeden Osiem L, Kilka chwil	PT3164880J39	T3164882J39	RM3164881J39
Kalwi & Remi, Explosion	PT2515380J39	T2514874J39	RM2805130J39
Liber/Doni, Dzień dobry Polsko	PT3155949J39	T3155954J39	RM3155957J39
Niech mówią, że to nie jest miłość	PT2505237J39	T2505391J39	RM3001253J39
Sweet Escape	PT3205728J39	T3205724J39	RM3197224J39
Tennessee	PT3213724J39	T3213731J39	
Verba, Widziałem Twoje oczy	PT3189870J39	T3189883J39	RM3189613J39
Boys, Jesteś Szalona	PT1483774J39	T1483773J39	RM2293620J39
Dzaga	PT1378476J39	T1378727J39	RM2559691J39
Iwan i Delfin, Jej Czarne Oczy	PT1400435J39	T1400404J39	RM2589153J39
Kalwi & Remi, Imagination	PT2989379J39	T2990834J39	RM2987286J39
Kanikuły	PT3183259J39	T3183266J39	
Love Story	PT3199763J39	T3201163J39	
Mega Dance, W Dyskotece	PT2276435J39	T2286116J39	RM2296163J39
Mezo & Kasia Wilk, Mammy siebie	PT3223765J39	T3223917J39	RM3211726J39
Policeman	PT2759757J39	T2792401J39	RM2934526J39
Psalm kochania	PT3220116J39	T3220335J39	
Za jeden uśmiech Twój	PT2971689J39	T2979607J39	
Fergalicious	PT3183261J39	T3183497J39	RM3081996J39
Freestyler	PT671713J39	T523506J39	
Hard rock hallelujah	PT2926672J39	T2927605J39	RM2936674J39
Kanikuły	PT3183259J39	T3183266J39	
Liga Mistrzów	PT2003325J39	T2008490J39	RM2748041J39
Sandstorm	PT671792J39	T546274J39	
Still Dre	PT887603J39	T852100J39	RM2960358J39
Trafic	PT1484056J39	T1394351J39	RM2960316J39
Walking On The Moon	PT3220118J39	T3220338J39	
Land Of A Thousand Words	PT3206023J39	T3207713J39	
Nothing Else Matters	PT967773J39	T962995J39	RM2635731J39
Smoke on the water	PT800477J39	T402985J39	RM2783382J39
Sweet Child O' Mine	PT1445493J39	T1444042J39	RM2230747J39
The saints are coming	PT3165043J39	T3175428J39	
Ubers Ende Der Welt	PT3211702J39	T3212671J39	
Film: Kill Bill - Twisted Nerve	PT3050020J39	T3050022J39	RM3179118J39
Film: Mortal Kombat	PT1269606J39	T1260973J39	
Film: Ojciec chrzestny	PT665608J39	T307043J39	RM2576872J39
Film: Rocky III. Eye Of The Tiger	PT1149683J39	T576914J39	RM2730308J39
Senat: Janosik	PT1149680J39	T913J39	RM3035500J39
Straznik Texasu	PT2134106J39	T2140731J39	
Wyginam Śmiało Ciało	PT2410472J39	T2410478J39	RM2559677J39

## TELEDYSKI NR 7428

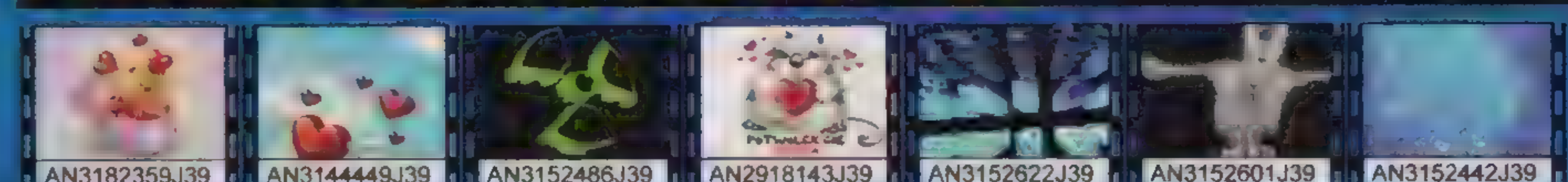
NOKIA, SONY ERICSSON, ALGATEL, SIEMENS, SAGEM, SHARP, MOTOROLA, LG, PANASONIC, NEC (GPP)



WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428 W TREŚCI WPISZ NUMER FILMU (NP. MV1682004J39). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ FILM. ABY WYŚLAĆ FILM INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NR TELEFONU ADRESATA NR FILMU (NP. +4860X600600:MV1682004J39).

## ANIMACJA NR 7428

NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, PANASONIC, BENQ-SIEMENS, SONY ERICSSON, NEC, ALGATEL, LG, SHARP, SAMSUNG, SIEMENS



WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428 W TREŚCI WPISZ NUMER ANIMACJI (NP. AN2328802J39). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ ANIMACJĘ. ABY WYŚLAĆ ANIMACJĘ INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER ANIMACJI (NP. +4860X600600:AN2328802J39). W TELEFONACH NOKIA ANIMACJA SŁUŻY JAKO GRAFIKA DO WIADOMOŚCI MMS.

## ODGŁOSY NR 7428

NOKIA, SIEMENS, BENQ-SIEMENS, SONY ERICSSON, MOTOROLA, ALGATEL, SAGEM, SENDO, PANASONIC, SHARP, LG (MP3, AWM, AMR lub WAV)

Halo! To ja, Twój telefon! (M)	TT2248360J39	Siekiera motyka sms! (M)	TT2677296J39
Koteczku, dzwoni Twoja Kicia (K)	TT2760724J39	Uwaga! Nadchodzi jest sms! (M)	TT2872426J39
No! Halo! To ja ten telefon! (M)	TT2525465J39	Whassup! (M)	TT2674208J39
Odbieraj tą komórkę! (M)	TT2976802J39	Yes! Yes! Yes! Przyszedł sms! (M)	TT2872438J39
Odbierz, moje Stonczko! (M)	TT2760705J39	Zdychający telefon	TT2966888J39

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428 W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. TT2248360J39). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK. ABY WYŚLAĆ DZWONEK INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:TT2248360J39).

### JAK POBRAĆ DZWONEK:

**POLIFONICZNY** WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428 W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. PT2410472J39). WYJĄTKOWO DLA SAMSUNGA (N660, N660, T100, T700, V100) ZAMIAST "PT" WPISZ "SA", NP. SA2410472J39.

**MONOFONICZNY** WYŚLIJ SMS NA NUMER 7228 DLA NOKII SENDO MITSUBISHI SAMSUNGA SONY ERICSSONA W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. T1213662J39). DLA SIEMENS, BENQ-SIEMENS ZAMIAST "T" WPISZ "J" (NP. J1213662J39). DLA MOTOROLI ZAMIAST "T" WPISZ "H" (NP. H1213662J39). DLA SAGEM ZAMIAST "T" WPISZ "GM" (NP. GM1213662J39).

**REAL MUSIC** WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428 W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. RM2559677J39). ABY WYŚLAĆ DOWOLNY DZWONEK INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:PT808452J39). ZAMAWIAJĄC POLIFONIE LUB DZWONEK REAL MUSIC, OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK.

ODBIORCA DZWONKÓW  
TAKŻE  
7128

MOŻESZ MIEĆ NAJLEPSZE GADZETY ZAWSZE PRZY SOBIE!  
POBIERZ **DARMOWY** SUPERKATALOG!!!  
WYŚLIJ SMS O TREŚCI **KATALOG** NA NUMER 2800



**KLATWY** Pozbądź się kłopotów. Usun osoby, które Ci przeszkadzają, rzuc zły urok KŁATWA na 7254 Kasia, lat 16 "Zemściłam się na byłym chłopaku To działa!"  
**HOROSKOP** Dowiedz się co Cię czeka w tym miesiącu. Pisz GWIAZDY na 7254 Cia, lat 28. "Dzięki Wam dostałam nową pracę. Dziękuję!"  
**MILÓŚĆ** Co Cię czeka w miłości? Czy partner jest Ci wemy? Sms: UCZUCIA na 7254 Beata: "Dzięki miłemu wrobie mam wreszcie udany związek"  
**WRÓŻBY** Tarot, numerologia, kabała, Profesjonalni wróżki i wróżki Sms: TAROT na 7254 Ewa, lat 35: "Wszystko, co mi wywróżyliście, sprawdziło się"

**ANIELSKA OPIEKA** Czy wiesz, że każdy ma swojego anioła stróża? Przekonaj się. Wyślij sms ANIOŁ na nr 7254. Dowiesz się, kto jest Twoim aniołem.  
**ZNACZENIE IMION** Dowiedz się czy Ty i Twój partner pasujące do siebie? Wyślij sms o treści IMIONA na numer 7254, a sprawdzimy to dla Ciebie. Poznaj swoje szanse!



# MAELSTROM™

## THE BATTLE FOR EARTH BEGINS

**Na Ziemi trwa wyniszczająca wojna pomiędzy dwiema potężnymi frakcjami, jednak w obliczu inwazji Obcych ludzkość musi się zjednoczyć – inaczej wyginie.**

**M**aelstrom jest produkcją studia KDV, odpowiedzialnego za bardzo wciągającą strategię Perimeter oraz wydany niedawno samodzielny dodatek do niej – Emperor's Testament (Click 12/06). Również teraz mamy do czynienia z grą RTS, zawierającą także elementy RPG, a nawet strzelanki TPP!

Akcja Maelstroma toczy się w przyszłości. Świat rządzący jest przez Ascension – korporację technologiczną, której eksperymenty doprowadziły do niemal całkowitego zniszczenia środowiska naturalnego planety (razem z Doliną Rospudy). Tej frakcji przeciwstawiają się buntownicy z Remnants, którzy mimo słabszego uzbrojenia dzielnie walczą z hegemonami. Z czasem pojawia się również rasa Hai-Gent – to przybysze z kosmosu, którzy nowocześnie technologię z pomocą inżynierów, dla których kłosa planeta okazała się doskonałym źródłem surowców. **Skłócone frakcje Ziemi muszą razem stawić czoła najeźdźcom.**

Tyle bajek, lepiej poświęcić miejsce na bardzo liczne zarzuty wobec tej produkcji. Przede wszystkim już na początku kampanii witają cię (i nie opusz-

czają aż do końca) paskudne przeciwniki filmowe twarzone na silniku gry, które swoją jakością nie zyskałyby uznania nawet w ubiegłym wieku. Animacje postaci podczas rozmów to jakieś dziwne, nieskoordynowane wygibasy wywołujące uczucie litości dla grafików, co jest jeszcze potęgowane nieudolną próbą odtworzenia ruchu warg bohaterów. Z drugiej strony nie dziwię się, że animacja ta nie działa, bo – moim zdaniem – komputery po prostu zaskrajowały przeciwko aktorom podkładającym bezpłciowo głosy (mowa tutaj o wersji angielskiej).

A to tylko pierwsze sekundy od uruchomienia trybu kampanii. Ta w Maelstrom jest dla białej Główni – i nie mówię już o tym, że w misji pt. „zabij wszystkich wrogów” przez ponad godzinę po całej mapie szukalem ukrytej goździ ze drzewkami ostatniej jednostki przeciwieństwa. **Bardziej zdenerwował mnie brak opcji wyboru, w którą kampanię można zagrać – autorzy uznali, że musisz najpierw wykonać się w 7 misjach Remnants, potem Ascension, aby wreszcie poznać rasę Obcych** (chyba że wcześniej dasz sobie spokój i po prostu włączysz skirmish, co ja zrobiłem mniej więcej po godzinie).

Ta właśnie dla rasy Obcych w ogóle warto zwrócić uwagę na tę produkcję. **Budynki kosmitów zostały zaprojektowane bardzo pomysłowo, a dzięki przyzwoitej animacji widać, że składają się one z żywych tkanek.** Ciekawie prezentuje się również werbowanie jednostek. W swojej głównej strukturze wybierasz bowiem rodzaj jaja, które zostaje zesłane z orbity. Klikając w jajo, masz do wyboru – w zależności od jego wielkości – kilka możliwych „produktów”, w tym oddziały latające oraz sporych rozmiarów stwory bez problemu miazdzące czołgi. Całość psuta jest jednak przez fakt, że zsyłane jaja lądują za każdym razem w innym miejscu, często trzeba ich szukać po całej bazie, a tworzeniem każdej jednostki musisz zajmować się osobiście.

**Oddziały i budynki nacji ludzkich prezentują się mniej widowiskowo.** Uzbrojenie i pojazdy Remnants są bardzo podobne do sprzętu używanego współcześnie, to samo można powiedzieć o architekturze tej frakcji. Znacznie bardziej zaawansowany jest arsenał Ascension, w którym znajduje się m.in. piechota wyposażona w broń zamraża-

*Poklony dla wielkiej kupy odpadów biologicznych!*

*Konkurencyjnym czasopiśmie ostatnio nie wiedzie się najlepiej.*

jącą oraz pojazdy, które po dokonaniu odpowiedniego ulepszenia możesz przekształcać w mechy. **O ile tej pierwszej ziemskiej frakcji nie można wiele zarzucić, to grając tą drugą, z pewnością zwrócisz uwagę na bardzo nieprzemysłane upgrade'owanie konstrukcji.** Powstają one po rozłożeniu specjalnego pojazdu budującego. Podczas gry w każdej chwili możesz je „złożyć” i swoją bazę przenieść w inne miejsce. Chcąc jednak poprawić wydaj-

*Słabe otoczenie, zero dynamiki i akcji – a może ta recenzja zrobiła tego screena złośliwie?*

*Hurra! Nareszcie nasze miasto ma aquapark!*

*To była naprawdę gorąca impreza.*



## Z bliska

**Możliwość zoomowania w Maelstrom jest zdecydowanie mniejsza niż w wydanym ostatnio Supreme Commanderze.**



**1** Największe oddalenie kamery jest jednak zupełnie niefunkcjonalne, bardzo trudno dostrzec swoje jednostki na planszy.



**2** Przy całkowitym zbliżeniu z kolei nie widzisz nic poza tymi jednostkami...

...wybraniego obiektu, musisz najpierw zbliżyć kamerę do niego. W Supreme Commanderze, z kolei, struktury i udoskonalenie wehikułu były prostsze, a dopiero wtedy możesz przystąpić do budowy konstrukcji - to proste, ale niełatwe, kosztowne i uciążliwe. W Maelstromie twoja siedziba jest ciągle atakowana, a ty powinieneś się skupić na walce. W rezultacie, dużo czasu upływa, zanim uzyskasz dostęp do naprawy i do budowy. Czasem zbyt daleko jest od bazy, a czasem masz zbyt mało elementów bazy u Remnants oraz kosmitów. Jest znacznie prostsze i szybsze.

Podczas każdej misji twoje jednostki zdobywają punkty honoru. Najbardziej przydatne jest dla bohaterów, a tych w Maelstromie jest mało, masz też jednostki do trzech. Animacje na kolejne poziomy, zyskują one specjalne umiejętności i inne bonusy, takie jak leczenie, większe pole widzenia czy energię. Każdy z nich posiada też opcję nazwaną Direct Mode.

– kamera pokazuje wtedy wydanie z perspektywy trzeciej osoby, a ty zyskujesz pełną kontrolę nad postacią. Pomysł ciekawy (zastosowany z niezłym skutkiem w innej strategii: Rise & Fall), jednak gorzej z jego wykonaniem: ruchy jednostki są bardzo sztywne, sterowanie niewygodne, brakuje też opcji jakiegoś okrzyku lub rozkazu do stojących obok wojaków – jeśli odbiegiesz od swoich oddziałów, alewają ci one i zostajesz bez wsparcia. Najbardziej denerwujące jest natomiast celowanie – swobodnie możesz strzelać w górę i patrzeć w niebo, ale nie możesz strzelać w dół (np. stojąc na wzniesieniu i patrzeć się nie da. Najlepiej jest wybrać się na korzystanie z tego trybu.

Śmierć jednego z bohaterów oznacza natychmiastową przegraną. Zdarza się jednak, że utrata pewnych innych jednostek podczas misji również prowadzi do porażki. Informacji o tym, których oddziałów to dotyczy, brak, a chociaż nie jestem zwolennikiem nadmiernie rozbudowanego działu Objectives, to takie „szczegóły” raczej powinny się tam znaleźć.

Podczas gry wykryłem też specyficzny błąd – w jednej z misji po śmierci bohatera (której akurat nie zauważyłem) mogłem grać dalej, chociaż odniesienie zwycięstwa było już niemożliwe, nawet po wypełnieniu wszystkich zadań. Maelstrom nie uniknął także bardziej powszechnych błędów związanych z AI jednostek – te potrafią się „zablokować” o ścianę budynku lub wrak samochodu. Kuleje także wyszukiwanie drogi, że już o utrzymywaniu formacji nie wspomnę – tego elementu tu po prostu nie ma.

Grafika i muzyka w Maelstrom stoją na dość niskim poziomie, jednak – jak widac – stanowią jedne z mniejszych wad tej produkcji. Warto też wspomnieć o braku jakiegokolwiek dynamiki starć. Nawet przy dużej liczbie jednostek walki są statyczne, a animacje strzałów i wybuchów w połączeniu ze słabym udźwiękowieniem (coś w stylu wżium-bum-wżium).

**Grafika i muzyka w Maelstrom stoją na dość niskim poziomie, jednak stanowią jedne z mniejszych wad tej produkcji.**

przy takim Supreme Commander czy nawet War Front to po prostu... ALERT! ALERT! Limit złośliwości na dwie strony Clicka przekroczony! ALERT! ALERT!

Powyższe argumenty powinny cię przekonać, że Maelstrom jest produkcją, którą należy omijać szerokim łukiem. Taki gniot nie powinien w ogóle ujrzać światła dziennego.



### Maelstrom

Producent: KDV/Codemasters  
Dystrybutor PL: brak  
<http://www.codemasters.com/maelstrom/>

**Cena:** ...  
**Multiplayer:** tak  
**System:** RTS

**Wymagania:** procesor 1 GHz, grafika 128 MB, 512 MB RAM

**Opis:** rasa Obcych wygląda ciekawie • w skirmish od biedy da się grać

**Opis:** słaba fabuła • liniowość • AI jednostek • zarządzanie bazami (zwłaszcza Ascension) • beznadziejne przerywniki filmowe • słaba oprawa graficzna i udźwiękowienie

**Pod pewnym względem Maelstrom przypomina odpad z reaktora – do niej również lepiej nie podchodzić niż sto metrów.**

**GRYwalność:** 2+  
**GRAFIKA:** 3  
**DZWIĘK:** 3

- + Długo oczekiwana gra cRPG, w której główną bronią jest magia,
- + nauka odpowiednich czarów wpływa na wygląd bohatera,
- + dobro lub zło - sam decydujesz po której stronie staniesz,
- + niespotykana do tej pory ilość questów i zadań pobocznych,
- + dopracowana grafika i wciągająca fabuła,
- + rozbudowany system gry wieloosobowej,
- + polska wersja językowa.

## DAWN OF MAGIC

„Nadszedł godny następca Diablo! Dużo magii, wartka akcja i rozwinięta fabuła. No i tryb gry online. Czego chcesz więcej od dobrego cRPG?”  
[www.gry.wp.pl](http://www.gry.wp.pl)

[HTTP://DOM.DEEPSILVER.COM](http://dom.deepsilver.com)

KUPLIJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU

[www.sting.com.pl](http://www.sting.com.pl)

12+  
www.degi.mf

PL

GENEZA

DEEPSILVER

SKY FALLEN

Wydawca gry w Polsce: Canoga Poland Sp. z o.o. (02-234 Warszawa, ul. Dąbkowska 30)



# TITAN QUEST

## IMMORTAL THRONE

Choć Titan Quest był całkiem fajnym hack'n'slashem, pudełko z nim pokryte było w redakcji sporą stertą kurzu. Nadszedł czas na porządki...

Co, myślałeś, że w Hadesie nie ma roślinek?!

**T**itan Quest jest grą bardzo długą – w porównaniu do innych tego typu zręcznościowych erpegów wręcz – nomen omen – kolosalną. Ocho- ta na granie przeszła nam jednak, gdy okazało się, że **nie wszystkie możliwe drogi rozwoju, pozwalają bawić się tak samo dobrze.** Zdaje się, że autorów przerosła nieco liczba kombinacji i klas, które mogła reprezentować postać.

Gdy już niemal zapomnieliśmy o produkcji Iron Lore, na horyzoncie pojawił się pierwszy oficjalny add-on, który **według zapewnien powinien dostarczyć 10 godzin zabawy, kilka nowych klas, potworów oraz oczywiście lokacji.** Jasna sprawa – to w końcu typowe dla wszystkich dodatków. Jednak gdy wreszcie wsadziłem płytę do czytnika, spełniły się moje najgorsze obawy...

Nie ma bowiem nic bardziej irytującego w rozszerzeniu niż to, że zmusza ono do przechodzenia gry zupełnie od nowa. **Jeśli nie masz bardzo zaawansowanej postaci z podstawowej wersji, szukaj się na ponowne przemierzanie wszystkich lokacji w Titan Quest,** gdyż nie ma najmniejszej możliwości, byś od razu mógł rozpocząć nową przygodę. Ja niestety dawno już skasowałem grę z dysku, musiałem więc zaczy-

nać wszystko od zera. I nie powiem, żeby konieczność spędzenia bardzo wielu godzin na przechodzeniu dobrze znanych questów szczególnie mi się podobała...

Na szczęście **niektóre zmiany wprowadzone przez add-on widoczne są już po kilku minutach gry.** W miastach pojawiły się nowe postacie oraz karawany. Te ostatnie, wraz z dodatkowym usprawnieniem obsługi ekwipunku, sprawiają, że zabawa jest rzeczywiście przyjemniejsza, rzadziej jesteś zmuszony do sprzedawania fajnego sprzętu – teraz bez obciążania plecaka możesz zachować sobie ciekawsze przedmioty na później.

**Nie ma najmniejszych możliwości, byś od razu mógł rozpocząć nową przygodę.**

**Prawdziwa dodatkowa zabawa zaczyna się wraz z wejściem do Hadesu, co następuje kilka questów po pokonaniu ostatniego bossa – Tyfona.** Czeka cie kraina, na przemierzanie której potrzeba nawet kilkunastu godzin. Poziom trudności rośnie na tyle, że aby pokonać niektórych bossów, niezbędne staje się kupowanie specjalnych jednorazowych scrolli z potężnymi czarami. To zaś sprawia, że...

Immortal Throne naprawia jeden z elementarnych błędów podstawowej wersji, w której pieniądze szczęścia nie dawały. Właściwie to w ogóle nie były potrzebne w takich ilościach, jakie później otrzymywał gracz. Po wejściu do Hadesu jednak znacznie się to zmieniło. W skrajnych przypadkach **z krezusa, jakim byłeś, staniesz się nędzarzem liczącym każdą złotą monetę,** którą można spożytkować na zakup odpowiedniego zaklecia lub artefaktu. Możliwość korzystania z tych ostatnich to kolejna ciekawa opcja



Bywałem już w przyjemniejszych miejscach, nie powiem...

- dzięki nim postać może stać się dużo potężniejsza.

Na koniec jeszcze kwestia opłacalności zakupu. Sama podstawka kosztuje teraz – w serii Fajna Cena – niecałe 50 złotych. Za dodatek (który samodzielny w żadnym razie nie jest) trzeba wybulić jeszcze sześć dych. Poki co za komplet zapłacisz więc 110 zeta – w sumie to nie jest

zły układ, zważywszy na kilkadziesiąt godzin oferowanej zabawy (o ile lubisz hack'n'slashe). Sam **nad nabyciem tych gier zastanawiałbym się jednak tylko wówczas, gdyby były sprzedawane w pakiecie, w cenie zbliżonej do tej, którą dystrybutor liczy sobie za sam dodatek.** Ale to pewnie tylko mrzonki...

### Titan Quest: Immortal Throne

Producent: Iron Lore      Dystrybutor PL: CD Projekt

<http://titanquestgame.com/>

Multiplayer: tak

Genunek: hack'n'slash

Wymagania: procesor 1,8 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB, pełna wersja Titan Quest, Windows 2000/XP

kilka godzin gry • nowe klasy • usprawnienie ekwipunku i dodanie karawan

jeśli chcesz zobaczyć Hades, musisz ukończyć podstawkę • tylko dla wielkich fanów TQ

Fani Titan Questu zyskują nawet kilkanaście godzin zabawy. Dla reszty dodatek ma niewiele do zaoferowania.

GRYwalność

GRAFIKA

DZWIĘK

3+

OCENA

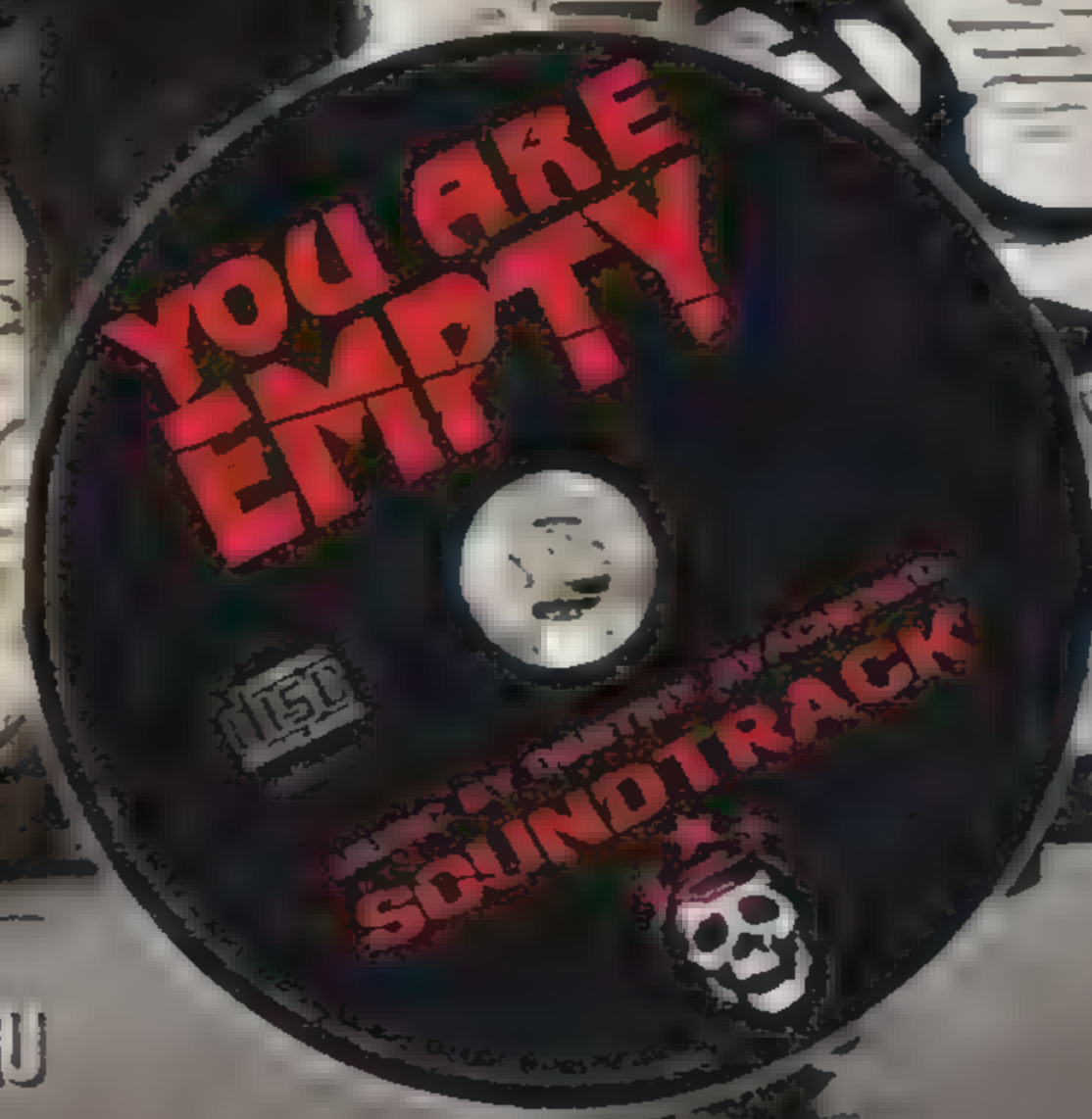
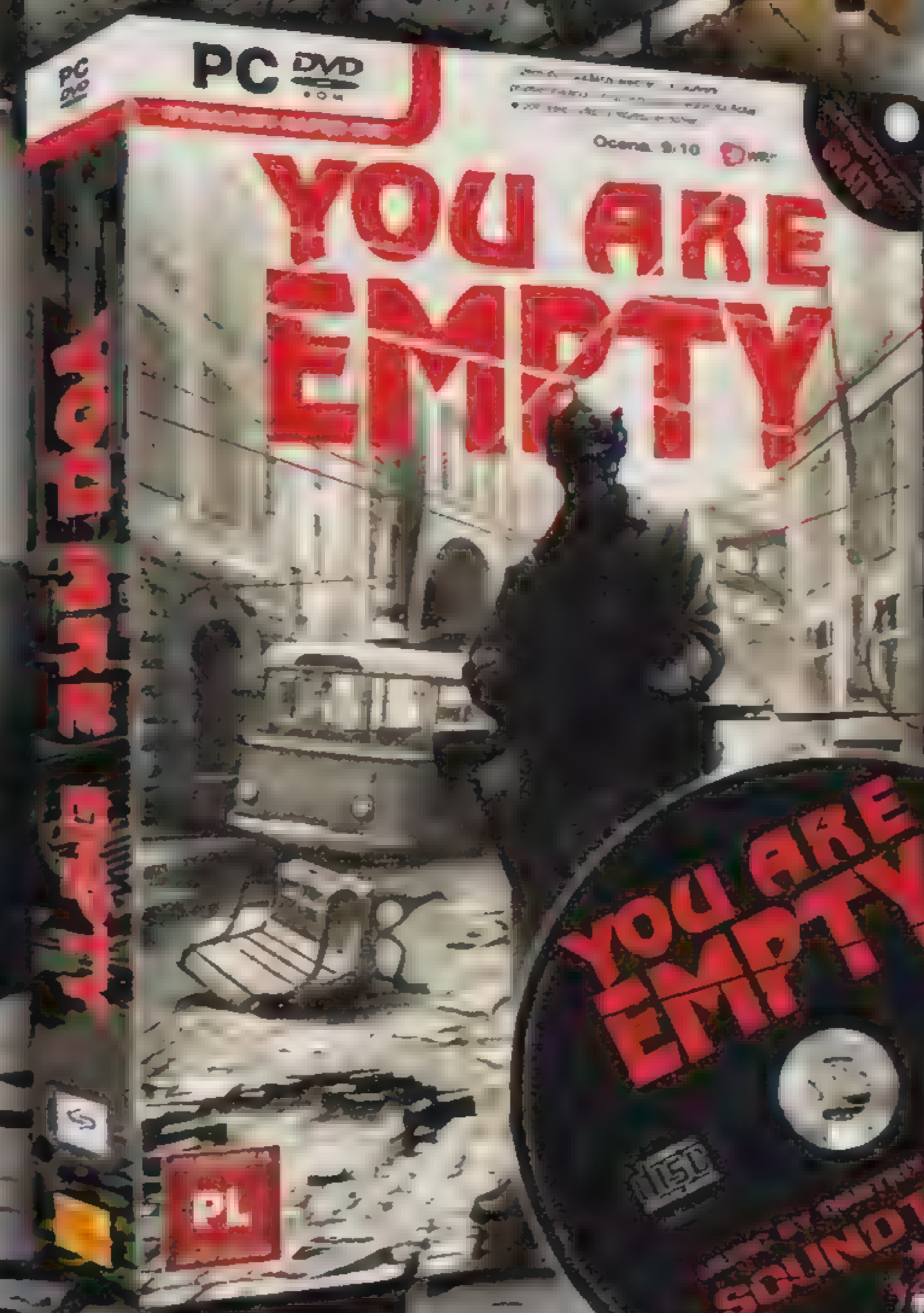
Robienie pamiątkowych zdjęć na gromadzie trupów to stara Clickowa tradycja.

To po zabiciu tego drania rozpoczyna się nowa przygoda...



DOWIEDZ SIĘ CO NAPRAWDĘ DZIAŁO SIĘ  
ZA ŻELAZNĄ KURTYNĄ

# YOU ARE EMPTY!



- ✓ Niepowtarzalna strzelanina FPS, której akcja rozgrywa się w sowieckim społeczeństwie totalitarnym.
- ✓ Fascynująca i oryginalna fabuła z kilkoma zakończeniami.
- ✓ Wcielasz się w postać super żołnierza, na którym dokonywano eksperymentów narkowych.
- ✓ Wykorzystaj unikatowe zdolności i super moce.
- ✓ niesamowite efekty wizualne i klimatyczna oprawa dźwiękowa.
- ✓ Oryginalne postacie, charakteryzujące się zaawansowaną sztuczną inteligencją.
- ✓ GRATIS! System dźwiękowy 5.1.
- ✓ Gra w polskiej wersji językowej z napisami.

*"Zamówiłeś? Żołnierze walczą z skutkami promieniowania? Oj już przesadziłeś. Mawierzka Rosja niegrzebie. Tylko ty musisz jej pomóc..."*

[gry.wp.pl](http://gry.wp.pl), ocena: 9/10

JUŻ W KWIEŹNIU  
W SPRZEDAŻY

[WWW.YOUAREEMPTY.COM](http://WWW.YOUAREEMPTY.COM)



Wydawca gry w Polsce:  
Cenega Poland Sp. z o.o.  
ul. Słowackiego 11  
00-610 Warszawa



PARTNERZY MEDIA





# FREAK OUT

Za oknem piękna wiosna,  
przyroda budzi się do życia  
po nieciekawej zimie – a na  
kompie znów białe szaleństwo.  
Może lepiej pojeździć na rowerze?

**M**oże niekoniecznie, bo **Freak Out – Extreme Freeride** to PeCetowy odpowiednik konsolowego **SSX: On Tour**, inspiracje widać tu na każdym kroku. Począwszy od samej tematyki, czyli jazdy z szaleńczą prędkością po stokach i wykonywania różnych akrobacji, po styl graficzny menuów – komiksowy i bardzo luźny. Jeśli nie miałeś styczności z serią **SSX**, wydawaną tylko na konsole (pod sztandarem EA Sports BIG – pododdziału znanej firmy, który póki co niestety nie jest zainteresowany publikowaniem na blaszaki), opisywana tu gra może też w pewnych założeniach przypominać ci cykl z Tonyem Hawkem w tytule. Czy narty wygrzą więc deskorolkę?

Nie ma obaw – autorzy **THPS** czy **THAW** mogą póki co spać spokojnie, gdyż **Freak Out** to mimo wszystko tytuł dość niszowy – wybiorą go raczej tylko miłośnicy białego szaleństwa. Cała reszta graczy chyba pozostanie przy małych kółkach – i to nie ze względu na większą popularność skatingu, ale dlatego, że produkcje z Tonyem Jastrzębiem są znacznie bardziej urozmaicone. Zarówno jeśli chodzi o plenery, jak i przygotowane przez twórców atrakcje.

Żeby nie było niejasności – to nie wina **Coldwood**, że stoki są zdecydowanie

mniej ciekawe niż typowe lokacje miejskie, nie sposób też wymyślić tyle zadań do wykonania na śniegu co np. na lotnisku czy w szkole. Autorzy **Freak Outa** jednak się starali – mamy tu różnego rodzaju skoki, standardowo określoną liczbę punktów do zdobycia, znajdowanie poukrytych na zboczach psiaków, konieczność wykonywania kombosów, określonych tricków itp., itd. **Nie da się jednak ukryć, że nieporównywalnie większą satysfakcję daje zniszczenie połowy planszy w THAW niż wykonanie nawet potrójnego rodeoflipa** czy czego tam jeszcze...

Oczywiście zabawa nie ogranicza się tylko do jednej trasy – w sumie gór jest aż cztery, zaś każda z nich ma różne stoki z kilkoma rozgałęzieniami, na których

czeka całkiem pokaźna liczba zadań (niestety powtarzających się). Z oczywistych względów zróżnicowanie graficzne nie jest szczególnie porażające, więc jeśli oczekujesz feerii barw i futurystycznych lokacji, skieruj wzrok gdzie indziej. Nawet żółtego śniegu nie masz co oczekiwać – a szkoda, bo np. „rysowanie” na białym puchu serduszka byłoby całkiem sympatyczną

**Można trochę pograć, ale nie spodziewaj się cudów na kijkach.**

minigierką. Ale **Freak Out** to nie **American Wasteland** – ta gra jest znacznie grzeczniejsza i bardziej ułożona niż humor a la MTV.

Naprawdę dobrze bawić się powinni jednak hardkorowi miłośnicy nart, gdyż – o ile tylko nie znajdują się na listach najbogatszych Polaków – to ich jedyna szansa, by być zabranym na szczyt przez

helikopter, na stuprocentowo dziewiczy i niesamowicie miękki śniegu. **Szkoda tylko, że nie można jeździć na niczym innym niż narty – aż się prosi o szaleństwo na snowboardzie...**

Graficznie i dźwiękowo jest przyzwoicie – **wygląd co prawda niczym nie zaskakuje, ale przy prędkościach rzędu 150 km/h na szczególne zwraca się uwagi.** Co innego muzyka – ta jest szybka, dynamiczna i ogólnie pasuje do tego, co dzieje się na ekranie. No, może tylko lista utworów mogłaby być dłuższa.

**Freak Out** to ciekawy tytuł, w który można trochę pograć, ale bez spodziewania się cudów na kijkach. Myślę, że kolejna część gry – o ile oczywiście powstanie – już na serio sprawi, że przestaniemy żałować, iż seria **SSX** nie wychodzi na PeCety...

Akrobacje są fajne  
i bardzo „tonyhawkowe”,  
ale otoczenie już nie...

567x 1.2

No co? Każdemu może się  
zachcieć nagle iść w krzaki!

## Freak Out – Extreme Freeride

Producent:  
Coldwood

Dystrybutor PL:  
brak

<http://www.freakout-game.com/>

Wymagania: procesor 1,8 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

szalone akrobacje • dobre wrażenie prędkości  
• niezła muzyka

tylko narty • zróżnicowanie znacznie mniejsze  
niż w podobnych grach • niedopracowana  
kwestia rozwoju postaci

Ładna, szybka i dość  
oryginalna – jednak nie  
ma na tyle czaru, by  
wyrzucić z mojego dys-  
ku Tony'ego Hawka.

GRYwalność

GRAFIKA

DZWIĘK

4-



		nr 73555 3,66 zł z VAT	nr 72555 2,44 zł z VAT
Take My Breath Away	Active8	FYPU1435	FYPP3435
Kylie	Alcent	FYPU1192	FYPP3192
Jakara	Alcent	FYPU1258	FYPP3258
Krishna	Alchemist Project	FYPU1445	FYPP3445
Well	Beatrix Project	FYPU1446	FYPP3446
Feel Alive	Benassi Bros.	FYPU1345	FYPP3345
Everytime We Touch	Cascada	FYPU1317	FYPP3317
Miracle 2007	Cascada	FYPU0590	FYPP1386
Eye Of The Tiger	Crew 7	FYPU0586	FYPP1382
Get Down	DJ Magic	FYPU1376	FYPP3376
Inside	DJ Magic	FYPU1475	FYPP3475
Dance 4 Life	DJ Tiesla	FYPU1377	FYPP3377
Sedasy	East Dubbers	FYPU1327	FYPP3327
Dont Stop Till You Get Enough	Elless	FYPU0584	FYPP1380
Proper Education	Erik Prydz feat. Floyd	FYPU1432	FYPP3432
Destiny Radio	Groovebustlerz	FYPU1447	FYPP3447
Dolly Song (Levar's Polka)	Holly Dolly	FYPU1321	FYPP3321
Explosion	Kalwi & Remi	FYPU0272	FYPP1050
Victory	Kalwi & Remi	FYPU1433	FYPP3433
Treble	M Brother	FYPU1285	FYPP3285
Sacrum	Mezo	FYPU1369	FYPP3369
Moving On Stereo	Pakito	FYPU0503	FYPP1272
Living On Video	Palato	FYPU0463	FYPP1210
Psalm dla Ciebie	Piotr Rubik	FYPU1367	FYPP3367
Psalm Kochania	Piotr Rubik	FYPU1381	FYPP3381
Time To Party	The Jet Set	FYPU1444	FYPP3444

**ODSŁUCHAJ** Zadzwoń pod numer 7155  
**DZWONEK**

**ODGŁOSY** nr 7255 2,44 zł z VAT

Dla telefonów z możliwością odtwarzania ODGŁOSÓW (obsługujących mp3 i ab amr, (piosenka) Telefon jest od tego aby budzić mnie na całego  
Pobudka, wstań! D... do góry, nogi w dół i złącz z wyro! FYPU0551  
(Zewi nie zstawa! (śmiech) nie musisz zając do pracy (śmiech) ... no szef Ci... (śmiech) FYPU0555  
Mrowka, krowka i baranek... No, wez już wstań, żeby nie musiał tych głupot gadać FYPU0490  
Nie drop się po skroni bo ktoś do ciebie dzwoni FYPU0579  
Och: Tak! Bierz mnie! Pragnę tego! Dotknij mnie! FYPU0431  
To ja, no... wiesz kto. Powinieneś mnie teraz wyjąć FYPU0385  
Szefie, dzwoni żona. Mam powiedzieć, że Cię nie ma? FYPU0383  
(muzyka techno) Odbierz telefonooooon!! (muzyka techno) FYPU0557  
(muzyka techno) SMSSSSSSSSSSSS! (muzyka techno) FYPU0558

**ODGŁOSY** są dostępne dla telefonów: Nokia 3200, 3220, 6020, 6230, 6230i, 6260, 6630, 6650, 6670, 6810, 6820, 7600, 7610, 7650; Motorola: V3, V300, V500, V547, V550, V600; Siemens: C65, CX65, CX70, M65, S65; SonyEricsson: K300i, K500i, K700i, K750i. Aby pobrać wysłaj SMS pod numer 73555 w treści wpisując kod wybranego dzwonka, np. FYPU0145

	nr 73555 3,66 zł z VAT	nr 72555 2,44 zł z VAT
2 bajki	FYPU0517	FYPP0997
A Public Affair	FYPU9164	FYPP1371
All Good Things (Come to an End)	FYPU9108	FYPP1332
Boten Anna	FYPU9094	FYPP1300
I Wanna Love You	FYPU9099	FYPP1324
Say It Right	FYPU9138	FYPP1345
Smack That	FYPU9081	FYPP1301
Sweet Escape	FYPU9147	FYPP1365
Vi Sitter i Ventilo Och Spelar Dota	FYPU9100	FYPP1313
What Goes Around	FYPU9128	FYPP1359
You Dont Know	FYPU9112	FYPP1329

**PRZEWODZ** nr 72555 2,44 zł z VAT  
POLI MONO  
Matylda  
Zamieszka  
JAK POBRAĆ DZWONEK: POLIFONIA (POLI) Aby pobrać wysłaj SMS pod numer 72555 w treści wpisując kod wybranego dzwonka, np. FYPP1218 DZWONEK ZWYKLE (MONO) Wyslij SMS-em kod pod nr 72555: Nokia - podaj kod z tabeli, np. FYPP1495 (Sony) Ericsson - lifery ZN w kodzie z tabeli zamien na ZE np. FYPP1495 (Siemens - lifery ZN w kodzie z tabeli zamien na ZS np. FYPP1495 (Motorola - lifery ZN w kodzie z tabeli zamien na ZM np. FYPP1495

	nr 72555 2,44 zł z VAT
FYPJ10131	pod nr 72555 (2,44zł) N3,N4,N5,N6,S3,S7,S8,E5,E7,A1,A7,A8
FYPJ10017	pod nr 72555 (2,44zł) N1,N2,N3,N4,N5,N6,S3,S5,S7,S8,N5,N6,E3,E5,E6,E7,A3,A4,A5,A7,A8
FYPJ10184	pod nr 72555 (2,44zł) N1,N2,N3,N4,N5,N6,S3,S5,S7,S8,N5,N6,E3,E5,E6,E7,A3,A4,A5,A7,A8
FYPJ1130	pod nr 72555 (2,44zł) N4,N6,N3,N5,E
FYPJ10185	pod nr 72555 (2,44zł) N2,N3,N4,N5,N6,S3,S5,S7,S8,N5,N6,E3,E5,E6,E7,A3,A4,A5,A7,A8
FYPJ10191	pod nr 72555 (2,44zł) N2,N3,N4,N5,N6,S3,S5,S7,S8,N5,N6,E3,E5,E6,E7,A3,A4,A5
FYPJ10307	pod nr 72555 (2,44zł) N4,N5,N6,N3,N5,N6,E3,E5,E6,E7,A3,A4
FYPJ10308	pod nr 72555 (2,44zł) N4,N5,N3,N6,N5,N6,E3,E5,E6,E7,A3,A4
FYPJ10310	pod nr 72555 (2,44zł) N4,N5,N3,N6,N5,N6,E3,E5,E6,E7,A3,A4
FYPJ10311	pod nr 72555 (2,44zł) N2,N4,N5,N6,N3,N5,N6,E3,E5,E6,E7,A3,A4,A5,A7

	nr 72555 2,44 zł z VAT
FYPJ10295	pod nr 72555 (2,44zł) N1,N2,N4,N5,N6,S3,S5,S7,S8,N5,N6,E3,E5,E6,E7
FYPJ10325	pod nr 72555 (2,44zł) N1,N2,N4,N5,N6,S3,S5,S7,S8,N5,N6,E3,E5,E7
FYPJ10309	pod nr 72555 (2,44zł) N2,N4,N5,N6,S3,S5,S7,S8,N5,N6,E3,E5,E6,E7,A3,A4,A5,A7
FYPJ0912	pod nr 72555 (2,44zł) N1,N3,N4,N5,N6,S3,S5,S7,S8,N5,N6,E3,E5,E6,E7,E8,G2,G3,A2,A4,A7,A8,N1,N2
FYPJ10282	pod nr 72555 (2,44zł) N1,N2,N3,N4,N5,N6,S3,S5,S7,S8,N5,N6,E3,E5,E6,E7,E8,G2,G3,A2,A4,A7,A8,N1,N2
FYPJ10201	pod nr 72555 (2,44zł) N2,N4,N5,S7,S8,E6,E7,H1,H2
FYPJ10200	pod nr 72555 (2,44zł) N2,N4,N5,S7,S8,E6,E7,H1,H2
FYPJ10314	pod nr 72555 (2,44zł) N4,N5,N3,N6,N5,N6,E3,E5,E6,E7,A3,A4
FYPJ10313	pod nr 72555 (2,44zł) N4,N5,N5,N6,E3,E5,E6,E7,E8,A3
FYPJ10312	pod nr 72555 (2,44zł) N4,N5,N6,N3,N5,N6,E3,E5,E6,E7,E8,A3

Przed pobraniem gry upewnij się, że jest ona obsługiwana przez Twój telefon Nokia - N1: 6230i, 8800; N2: 6020, 6021, 6030; N3: 3510i; N4: 3100, 3200, 3220, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250, 7250i; N5: 6600; N6: 3650, 7650; N-GAGE, N-GAGEQD; N7: 3650; N8: 7650; N9: N-GAGE, N-GAGEQD; Siemens - S3: M65; S5: S55, SL55, M55, C60, M60; S4: S55, SL55, M55, S6; C55, M55; S7: C65, S8; CX65, S9: SX1; Motorola - M2: MOT-V220; M3: MOT-V300; MOT-V400; MOT-V500; MOT-V525M; MOT-V600; M4: MOT-C650; M5: MOT-V3; M6: MOT-E398; M7: MOT-T720; MOT-T722; Sony Ericsson - E3: K300i; E5: K500i; E6: T610, T630; E7: K700i; Saem - G1: MYX5-2; G2: MYX-7; G3: MYX-5; Samsung - A1: SGH-C100; A2: SGH-X100; A3: SGH-E300; A4: SGH-X400; A5: SGH-X450; A7: SGH-E700; A8: SGH-E800; E820; LG - L1: LG-C3310; Sharp - H1: GX10; H2: GX20, GX30;

Jak pobrać na telefon? Wyslij SMS-em kod elementu pod wskazany numer. W kodach jest cyfra. Jak wysłać komuś na telefon? Wyslij pod wskazany numer SMS-a w treści wpisując kod elementu, a po spacji 9-cyfrowy numer telefonu. Np. aby wysłać polifonie o kodzie FYPP0927 dla numeru 698088XXX, wyslij pod numer 72555 SMS-a o treści: FYPP0927 698088XXX. Możesz dołączyć też do prezentu krótkie pozdrowienie do 60 znaków, dopisując je po dwukropku, np. FYPP0927 698088XXX: To melodia dla Ciebie! Koszt wysłania SMS-a pod numer: 7155 - 1 zł netto/1,22 zł z VAT; 72555 - 2 zł netto/2,44 zł z VAT; 73555 - 3 zł netto/3,66 zł z VAT; 75555 - 5 zł netto/6,10 zł z VAT. Telefon pod nr 7155 - 1 zł min (1,22 zł z VAT min). Pamiętaj: aby pobrać polifonie, odgłos, real music tapety, animacje, gry Java lub film, telefon musi mieć prawidłowo skonfigurowane połączenie WAP oraz włączoną opcję odbioru wiadomości sieciowych. Koszt SMS-a nie obejmuje kosztu połączenia z WAP. W przypadku problemów z pobieraniem na telefon wejdź na stronę [www.pomoc.papla.pl](http://www.pomoc.papla.pl)  
Oferta dostępna dla telefonów: we wszystkich polskich sieciach. Produkty oznaczone symbolem „18” zawierają treści erotyczne i są przeznaczone dla osób pełnoletnich. Regulamin usług dostępny jest na stronie [www.papla.pl/pdf/regulamin.pdf](http://www.papla.pl/pdf/regulamin.pdf). Zamówienie dowolnego elementu jest jednoznaczne z akceptacją regulaminu oraz wyrażeniem zgody na otrzymywanie informacji handlowych dotyczących produktów Avantis. Dzwonki Real Music oznaczone \* są inspirowane oryginalnym nagraniem.

## TAPETY nr 72555 2,44 zł z VAT



FYPT11779 FYPT8861 FYPT8860 FYPT8832 FYPT11929 FYPT13127 FYPT10646 FYPT10004



FYPT8863 FYPT13024 FYPT12132 FYPT9904 FYPT8859 FYPT12698 FYPT10621 FYPT8802 FYPT12043 FYPT12900

## ANIMACJE nr 72555 tylko 2,44 zł z VAT



FYPA5719 FYPA5705 FYPA5697 FYPA5700 FYPA5686 FYPA5626 FYPA5621 FYPA5704 FYPA5680 FYPA3525 FYPA0186

## GRY JAVA już od 2,44 zł z VAT

**TONY HAWK'S**  
PROJECT 8  
Wyslij FYPJ10296 pod nr 75555 (6,10 zł z VAT)  
Dla telefonów: N1,N2,N3,N4,N5,S3,S7,S8,M2,M3,M4,M5,M6,E3,E5,E7,G1

**STREET FIGHTER**  
Wyslij FYPJ10283 pod numer 75555 (6,10 zł z VAT)  
Dla: N6,S3,S7,S8,S9,M2,M3,M4,M6,E5,E6,E7,A7,A8

**EGYPTI QUEST**  
Wyslij FYPJ10289 pod numer 75555 (6,10 zł z VAT)  
Dla telefonów: N3,N6,S3,S7,S8,M3,M5,M6,E6,E7,H1

pod nr 72555 (2,44zł) N3,N4,N5,N6,S3,S7,S8,E5,E7,A7,M3	pod nr 72555 (2,44zł) N4,N3,N5,N6,E6,A2,A7,M3	pod nr 72555 (2,44zł) N3,N4,N6,M3,E6,E8,A2,A7	pod nr 72555 (2,44zł) N3,N4,N6,S3,S4,S9,M3,E5,E7,E8,A2,A7	pod nr 72555 (2,44zł) N3,N4,N5,N6,S9,S3,S5,M5,M3,E5,E6
pod nr 72555 (2,44zł) N3,N4,N6,S3,S7,S8,M2,M3,E5,E7,A7,M3	pod nr 72555 (2,44zł) N3,N4,N6,S3,S7,S8,S9,M2,M3,M4,M5,E6,E8,G1,G3,A1,A2,A3,A4,A5,A6,M1,H2	pod nr 72555 (2,44zł) N4,N5,N6,M3,M5,E5,E6,A2,A7	pod nr 72555 (2,44zł) N4,N5,N6,M3,M5,E5,E6,A2,A7	pod nr 72555 (2,44zł) N2,N4,N5,N6,S3,S7,S8,S9,M2,M3,M4,M6,E5,E7,A2,A7,A8
pod nr 72555 (2,44zł) N3,N4,N6,S3,S7,S8,M2,M3,M4,M5,E6,E8,G1,G3,A1,A2,A3,A4,A5,A6,M1,H2	pod nr 72555 (2,44zł) N1,N5,N6,S3,S7,S8,S9,M2,M3,M4,M5,E6,E8,G1,G3,A1,A2,A3,A4,A5,A6,M1,H2	pod nr 72555 (2,44zł) N1,N2,N4,N5,N6,S3,S7,S8,M3,M4,M5,E6,E8,G1	pod nr 72555 (2,44zł) N2,N4,N5,N6,S3,S7,S8,M2,M3,M4,M5,E6,E8,G1,A2,A4,A5,A6,M1,H2	pod nr 72555 (2,44zł) N2,N4,N5,N6,S3,S7,S8,S9,M2,M3,M4,M6,E5,E7,A2,A7,A8

pod nr 72555 (2,44zł) N4,N6,S3,S8,S9,M2,M3,M4,M5,E5,E7,A1,A7,A8	pod nr 72555 (2,44zł) N1,N2,N4,N5,N6,S3,S5,S7,S8,N5,N6,E3,E5,E6,E7,A3,A4,A5,A7,A8	pod nr 72555 (2,44zł) N1,N2,N3,N4,N5,N6,S3,S5,S7,S8,N5,N6,E3,E5,E6,E7,A3,A4,A5,A7,A8	pod nr 72555 (2,44zł) N4,N6,N3,N5,E	pod nr 72555 (2,44zł) N2,N3,N4,N5,N6,S3,S5,S7,S8,N5,N6,E3,E5,E6,E7,A3,A4,A5,A7,A8	pod nr 72555 (2,44zł) N2,N3,N4,N5,N6,S3,S5,S7,S8,N5,N6,E3,E5,E6,E7,A3,A4,A5	pod nr 72555 (2,44zł) N4,N5,N6,N3,N5,M6,E5,E6,E7,E8,A2,A3	pod nr 72555 (2,44zł) N4,N5,N3,N6,N5,M6,E5,E6,E7,E8,A2,A3	pod nr 72555 (2,44zł) N4,N5,N3,N6,N5,M6,E5,E6,E7,E8,A2,A3	pod nr 72555 (2,44zł) N2,N4,N5,N6,N2,M3,M4,M5,E5,E7,E8,A1,A2,A3,A4,A5,A7
pod nr 72555 (2,44zł) N1,N2,N4,N5,N6,M2,M3,M4,M5,M6,E3,E5,E6,E7,A3,A4,A5,A7,A8	pod nr 72555 (2,44zł) N1,N2,N4,N5,N6,S3,S5,S7,S8,N5,N6,E3,E5,E7	pod nr 72555 (2,44zł) N2,N4,N5,N6,M2,M3,M4,M5,M6,E5,E7,E8,A1,A2,A3,A4,A5,A7	pod nr 72555 (2,44zł) N1,N3,N4,N5,N6,S3,S5,S7,S8,N5,N6,E3,E5,E6,E7,E8,G2,G3,A2,A4,A7,A8,M1,H2	pod nr 72555 (2,44zł) N1,N2,N3,N4,N5,N6,S3,S5,S7,S8,S9,M2,M3,M4,M5,N6,M1,E3,E5,E6,E7,E8,G1,G3,A1,A2,A3,A4,A5,A6,M1,H2	pod nr 72555 (2,44zł) N2,N4,N5,S7,S8,E6,E7,H1,H2	pod nr 72555 (2,44zł) N2,N4,N5,S7,S8,E6,E7,H1,H2	pod nr 72555 (2,44zł) N4,N5,N6,M3,M5,M6,E5,E6,E7,E8,A1,A2,A3	pod nr 72555 (2,44zł) N4,N5,N5,M6,E5,E6,E7,E8,A3	pod nr 72555 (2,44zł) N4,N5,N6,M3,M5,M6,E5,E6,E7,E8,A3



# CINEMA EMPIRE

**Lata pracy nad kodem, żmudne testy – aż wreszcie jest! Kolejny wyczekiwany przez miliony ludzi tycoon trafił na sklepowe półki!**

**N**iepojęta jest moc sarkazmu. Niemal tak samo **niepojęte jest dla mnie publikowanie z prędkością niezłej bryki kolejnych tytułów określanych mianem tycoonów** (proste gry ekonomiczne). Chyba ostatnia naprawdę udana produkcja tego typu to któryś z RollerCoaster Tycoonów – ale o tym piszemy w naszej książeczce, nie tu. Niestety Cinema Empire jest dużo gorsza...

Zarządzasz w niej niedużym kinem – początkowo zaledwie jednym, by z czasem otrzymać możliwość utworzenia całej sieci składającej się z maksymalnie ośmiu obiektów. Akcja gry ma miejsce w **beżmiennym miasteczku, które obserwujesz, poruszając się pomiędzy kilkoma kluczowymi lokacjami**, takimi jak twoje kino, sklep spożywczy, agencja reklamowa czy wypożyczalnia taśm filmowych. Na ulicach możesz dostrzec kilka poruszających się

Sklep ze zdrową żywnością: beztłuszczowy popcorn i czekolada sojowa

Polska komedia romantyczna „Dlaczego znowu to samo?”

samochodów – o czymś tak „niespotykanym” w grach ekonomicznych jak przechodnie niestety zapomniano. Nieco lepiej wyglądają poszczególne lokacje. Są miłe dla oka, zaś ikonki, których używasz, by wypożyczyć film lub kupić dodatkowe batony do kinowej kawiarni, są przejrzyste i funkcjonalne.

W grę szybko jednak wkrada się nuda. **Większość rozgrywki spędzasz na ustalaniu, który z wypożyczonych filmów oraz która reklama zostanie za chwilę wyświetlona.** Niestety

**Chyba ostatnia przyzwoita gra tego typu to RollerCoaster Tycoon – Cinema Empire jest dużo gorsza.**

nie możesz zaplanować tego z większym wyprzedzeniem, cały czas musisz na bieżąco ustalać repertuar! Tym jednak, co absolutnie dyskwalifikuje Cinema Empire,

jest fakt, że w grze nie występują sterowani przez AI przeciwnicy, przez co budowanie kinowego imperium (zwłaszcza w trybie gry swobodnej) jest zwykłą sztuką dla sztuki, za którą w dodatku trzeba zapłacić zdecydowanie za dużo.

## Cinema Empire

Producent: Comport Interactive Dystrybutor PL: TopWare

<http://cinemaempire.topware.pl/>

cena

49,00

Multiplayer: brak

Gotunek: tycoon

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

wciągnęła mnie na chwilę...

...ale ja dostałem ją za darmo – ty musisz zapłacić zdecydowanie za dużo • przedpotopowa grafika • mocno okrojone elementy zarządzania firmą • brak przeciwników

Nie ma co tu dużo pisać – na Cinema Empire po prostu nie warto zwracać uwagi.

GRYWALNOŚĆ

GRAFIKA

DZWIĘK

1+

OCENA

Cztery pory roku – lepsze Vivaldiego.

Aniołek, orzełek czy motylek?

Uff, jak gorąco.

# The Sims 2

## CZTERY PORY ROKU

### DODATEK DO GRY

**Ta recenzja miała początkowo zajmować jedną stronę, ale kiedy grę odpaliliśmy, trafiła na połówkę. A i tak czeka cię lanie wody...**

**O**to dostaliśmy w swoje ręce już piąty add-on do The Sims 2 – czas leci szybko, ale programiści z Maxis nie próżnują. Wiadomo, każdy nowy dodatek to miliony dolarów wpływów. Cztery pory roku to jednak rozszerzenie ewidentnie najsłabsze z wszystkich dotychczasowych – nie powiększa obszaru gry, nie dodaje znaczących opcji,

nie modyfikuje znanych mechanizmów rozgrywki, a co by nie mówić, każdy z wcześniejszych dodatków przynajmniej jedną z tych rzeczy robił. **Po co więc to w ogóle instalować?**

Po to, by w świecie The Sims upływający czas przynosił ze sobą nie tylko więcej siwych włosów na głowach komputerowych ludzików, ale także śnieg, deszcz, upały i zawieje – mówiąc krótko: najróż-

niejsze smaczki związane ze zmianą pór roku. Niestety są to dodatki niemal wyłącznie estetyczne – ot, **wiosną Simy mają nieco większą ochotę na flirtowanie, zimą można ulepić bałwana** lub zrobić w śniegu orzełka, a jesienią zdarza się, że piorun uderzy w twojego podopiecznego. Największe zmiany mające rzeczywisty wpływ na rozgrywkę to dodanie możliwości węd-

**Jednym zdaniem: dodatek, który można sobie odpuścić.**

kowania lub uprawiania ogrodu – to naprawdę bardzo, bardzo niewiele.

Pewne pomysły są też wyraźnie nieprzebrane. Pojawił się np. wskaźnik określający temperaturę Sima, ale **nawet kiedy przez kilka godzin czasu gry biegałem po śniegu w bieliźnie, nie przyniosło to żadnych nega-**

**tywnych skutków.** Podobno Simy w ten sposób mogą zachorować lub narażać się na słoneczne poparzenia, ja jednak tych efektów nie zaobserwowałem. Jednym zdaniem: dodatek, który całkowicie można sobie odpuścić.

## The Sims 2: Cztery pory roku

Producent: Maxis Dystrybutor PL: EA Polska

<http://www.thesims2.com/>

cena

79,90

Multiplayer: brak

Wymagania: procesor 1,3 GHz, 256 MB, grafika 32 MB

można zrobić bałwana • niezłe graficznie efekty pogodowe

bardzo mało nowinek • większe wymagania sprzętowe niż w poprzednich dodatkach

Dodatek, który mało dodaje. Z wszystkich wydanych dotąd add-onów do The Sims 2 ten jest najsłabszy.

GRYWALNOŚĆ

GRAFIKA

DZWIĘK

3

OCENA



# THE SHIELD

Vin Diesel ma konkurenta? Podtatusiały detektyw Vic Mackey też jest lisy i tryska testosteronem! Tylko czy serce wytrzyma?

**T**he Shield to gra akcji bazująca na serialu pod tym samym tytułem (w Polsce znanym jako „Świat gliniarzy”). **Obraz telewizyjny powstał w 2002 roku, a już w 2003 został uhonorowany Złotym Globem – za „najlepszą męską rolę w serialu dramatycznym”.** Ciekawe, bo dramatyzm „The Shield” bazuje przede wszystkim na brutalności przestępczego świata oraz policji z Farmington, jednej z dzielnic Los Angeles. Ostre sceny przemocy nie dotyczą tylko „tych złych”. Równie krwawe metody stosuje nasz hero, detektyw Vic Mackey, którego ulokowałbym gdzieś pomiędzy Punisherem a bohaterem Manhuntera. Gość rzeczywiście z dramatyzmem i aktorskim kunsztem łamie nogi, ręce, przypala i morduje swoich przeciwników. Z miejsca mu uwierzyłem, że jest taki naprawdę.

Odpalając grę, możesz sobie obejrzeć jakieś pięć minut serialu. Te kilka fragmentów z filmu jest wprowadzeniem do gry. Intro jakoś szczególnie mnie nie zaintrygowało – **przypalanie gościa na kuchence elektrycznej czy walenie innego delikwenta cegłą w głowę podobało mi się o tyle o ile.** Najważniejsze, że nasz detektyw, uważany za „Ala Capone z odznaką” (to cytata),

jest, mimo brutalności, maksymalnie skuteczny. A ty tę jego skuteczność będziesz, panie dzieciu, jeszcze poprawiał, udaremniając napady na banki, eliminując dilerów, wykańczając zabójców, generalnie: oczyszczając miasto z szumowin.

Ze względu na to, że, jak to ładnie ktoś ujął: „gra jest pełna przemocy fizycznej i werbalnej”, w The Shield mogą grać dopiero 16-latkowie. Nie dziwię się wcale. Oto jeden z dialogów Vica z podejrzanym: V: *And you didn't hear the gunfire, nothing?* P: *Man, all I heard was my bitch bowling.* „Oh yes, daddy, yes, daddy”. Tia... no i na spolszczenie gry chyba nie mamy co liczyć, hehe.

**Większość zadań to klasyki: są etapy, gdzie liczy się rozróżba a la Desperado, są misje skradankowe.** Mackey może przestuchiwać podejrzanych, tak jak to robił Punisher. Ofiara zazwyczaj nie poddaje się łatwo, trzeba więc skutecznie ma-

## Plota

Od połowy pierwszej serii odznaki na mundurach policjantów są noszone nie nad sercem (jak to ma miejsce u prawdziwych policjantów w Los Angeles), ale z drugiej strony piersi. Jest to wynikiem braku zgody departamentu policji w LA na wykorzystanie wizerunku oryginalnych „blach”.

## Niekoniecznie potwierdzone informacje

**Są tu fajne momenty i niektóre zagrania, ale generalnie jest biednie jak w przytułku.**

lą dyskotekę z klawiszami. To akurat nie jest złe. **Generalnie jednak w The Shield bardzo brakuje swobody.** Kto grał w Hitmana, wie, o czym mówię. Gra słabuje w szczegółach. Ot, Vic gada z jakimś typem. Jeśli postanowi zmasakrować go kolbą pistoletu, gość się tym nie przejmie, nawija coś dalej. Jeśli Vic strzeli mu w głowę, przegrałeś.

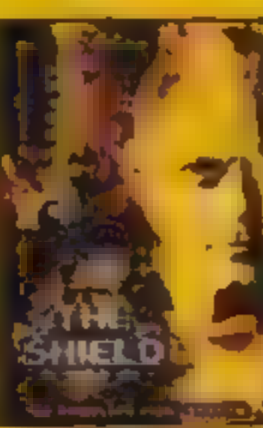
Wkurzające są też pewne inne rozwiązania, np. opcja przeszukiwania lokali. Mackey zagląda do szuflad, pod łóżko, ale np. do wazonu z kwiatkami już nie chce. Okej, niech mu będzie, ale po cholere za każdym razem na ekranie pojawia się wielka odznaka policyjna, a uszy atakuje dźwięk syreny czy innej trąbki?!

Zobaczmy coś dziś w telewizji...

A kuku, kim jestem?

Jolka znawu nie posprzątała, ech...

Marian miał dziś pechowy dzień.



## The Shield

Producent:  
Point of View

Dystrybutor PL:  
brak

<http://www.aspyr.com/product/info/64/>

cena

Multiplayer: brak

Wymagania: procesor 1,6 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

na podstawie niezłego serialu

liniowość • niedorobki i bugi • przeciętna grafika • eskalacja przemocy (ale właściwie po co?)

Kolejny niezły serial telewizyjny przerobiony na kiepską grę. Tylko dla największych fanów Vica Mackeya.

GRYwalność

GRAFIKA

DZWIĘK

3-

OCENA

Autor: Herr Odyn



# FORADY

## poziom trudności



## OPERACJA 3

### Stalowy rekin

Pierwszym zadaniem w tej operacji jest zniszczenie trzech wrogich fregat, które pływają w pobliżu twojej bazy. Masz też dwa cele poboczne – wybudowanie sonaru oraz zniszczenie grupy wrogich łodzi podwodnych. Ten pierwszy możesz wypełnić za pomocą inżyniera drugiego poziomu. Jeśli chcesz wykonać także drugie zadanie dodatkowe, musisz wybudować kilka łodzi podwodnych (i tak będą ci one potem potrzebne). **Zacznij tworzenie floty – gdy będziesz miał kilka fregat i parę U-Bootów, udaj się na południe, w stronę wroga.**

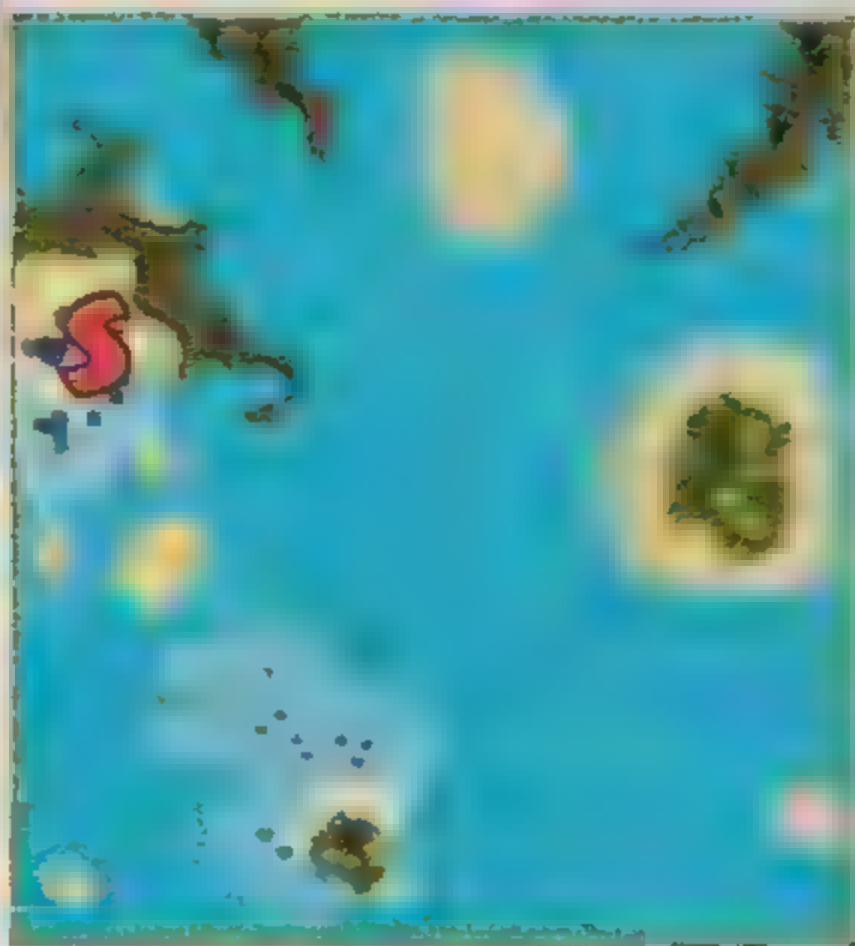


To twoja pierwsza operacja, w której wykorzystasz jednostki morskie.

**się za rozbudowę swojej floty, tak abyś dysponował 15-20 niszczycielami i 5 krążownikami.** Gdy uzbierasz tyle jednostek, udaj się na wschód. Bazę i wrogą OJD powinieneś bez problemu wyeliminować z wody.

poziom trudności

Przygotuj linie obrony, składającą się z dział każdego rodzaju, na południu swojej bazy. Od tamtej strony będzie cię atakował przeciwnik. Co się tyczy jednostek, będą ci potrzebne tylko fregaty, łodzie podwodne i – pod koniec – krążowniki.



## OPERACJA 4

### Szczepionka

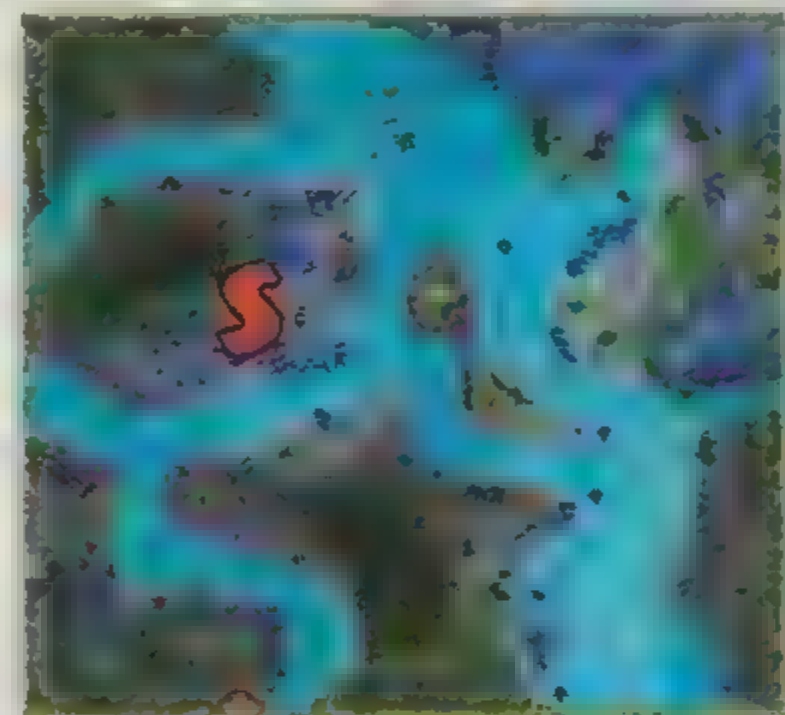
**wybuduj stocznice i zacznij tworzenie floty niszczycieli. Gdy uzbierasz ich 10, udaj się na południe, w kierunku niewielkiej bazy wroga.** Kiedy ją rozwalisz, dołącz do niszczycieli swoją OJD i idź dalej w kierunku południowym. Niebawem dotrzesz do centrów dowodzenia, z których dwa musisz przechwycić. Chwilę potem zostaniesz poinformowany, że w zakładzie naukowym na wschodzie przebywa doktor Sweeney. **Zniszcz cybrańską bazę – zewnętrzne partie zaatakuj niszczycielami, wewnętrzne przy wykorzystaniu 40 śmigłowców bojowych. Niebawem powinieneś dorwać też wrogą OJD.** Kiedy się z nią rozprawisz, przejdź swoim dowódcą do budynku, w którym przebywa Sweeney. Musisz go bezpiecznie doprowadzić do bramy kwantowej na południu. Nie powinieneś mieć z tym problemów.

**Kolejnym zadaniem będzie postawienie (inżynierami) 3 radarów w wyznaczonych na mapie punktach.** Niech zbudują także wkóło nich obronę przeciwlotniczą, ew. do ochrony wyznacz wojska. Radary zlokalizują wrogiego doktora w bazie w południowo-wschodnim narożniku mapy. Wnet wyruszy z niej konwój – zniszcz go, a potem bazę, za pomocą śmigłowców bojowych.

poziom trudności

W operacji tej kluczową sprawą jest obrona przeciwlotnicza. Rozbuduj ją jak najlepiej, gdyż nieustannie będziesz atakowany z nieba. Cały czas produkuj niszczyciele, przyda ci się też kilkadziesiąt śmigłowców bojowych.

Zacznij od rozbudowy swojej bazy. Postaw kilka ekstraktorów masy i generatorów mocy, ponadto wzmocnij obronę przeciwlotniczą. **Następnie**



## OPERACJA 5

### Kuznia

To dość długi i złożony etap. Zaczynasz mniej więcej w centrum mapy, dysponując miastem i trzema położonymi w sąsiedztwie centrami badawczymi (przynajmniej dwa z nich muszą przetrwać trudy tej misji). **Masz na tyle rozbudowaną bazę, że od razu możesz się spokojnie zabrać za produkcję obłęźniczych botów szturmowych i mobilnych dział przeciwlotniczych.** W dwóch centrach badawczych musisz utworzyć systemy obrony pociskami strategicznymi (aby je uruchomić, po wybudowaniu rozpocznij produkcję pocisków, klikając w odpowiednią pozycję w panelu rozkazów). **Kiedy uzbierasz 20 botów i 10 jednostek przeciwlotniczych, udaj się na wschód, gdzie znajdują się trzy wyrzutnie wroga.** Kolejnym twoim celem będą cybrańskie stanowiska artylerii – pierwsze na północy, drugie na południowy zachód od miasta. Aby sprawnie się ich pozbyć, wystarczy ci oddział podobny do tego, który wykorzystywałeś przy poprzednim zadaniu – czyli 20 botów i 10 jednostek przeciwlotniczych.

Gdy pozbędziesz się wrogiej artylerii, **będziesz musiał zniszczyć aż pięć baz** (znajdują się one przy północnym i zachodnim krańcu mapy). **Do wykonania tego zadania potrzeba ci 30 szturmowych botów i 15 jednostek przeciwlotniczych.** Zacznij od wybranej bazy, a potem idź w stronę następnych. Możesz też wykorzystać do pomocy kilkanaście śmigłowców bojowych. Tymczasem – gdy twoje jednostki będą szturmowały pozycje cybrańskie – eskortuj pojazdy z elementami Black Sun z centrów badawczych do bramy kwantowej w mieście. Pierwszy konwój pojawi się w Black Sun Alfa, drugi w Black Sun Beta. Droga jest na tyle krótka, że nie powinieneś stracić żadnego z wozów.

poziom trudności

Najważniejsze w tej misji są obłęźnicze boty szturmowe. Przydadzą ci się przy wykonywaniu każdego z zadań, pamiętaj też, by wzmocnić je mobilnymi działami przeciwlotniczymi. Boty możesz wykorzystywać także do obrony bazy, nie musisz dobudowywać artylerii.



## OPERACJA 6

### Kamienny mur



To zdecydowanie najtrudniejsza misja tej kampanii. Na początku musisz odzyskać element Black Sun, który znajduje się na niewielkiej wysepce na wschód od bazy. Niestety **najpierw należy pozbyć się ochrony, którą stanowi kilkanaście okrętów i śmigłowców.** W tym celu **wyprodukuj 30 śmigłowców bojowych i nimi zaatakuj wroga.** Następnie wyślij na miejsce transportowiec (chron go jednostkami latającymi) i zabierz element Black Sun, po czym postaw go w swojej bazie. Kolejny cel to zrównanie z ziemią siedziby Aeonów w południowo-wschodnim narożniku mapy. Jest ona naprawdę dobrze chroniona, więc musisz spędzić sporo czasu na tworzeniu wojska. **Potrzebujesz kilku pancerników i łodzi podwodnych (to pierwszy oddział) oraz około setki śmigłowców bojowych (oddział drugi).** Pierwszy oddział niech **zaatakuje bazę od zachodu, a drugi od północy.** Siedzibę przeciwnika musisz zniszczyć całkowicie, nie może w niej zostać ani jeden budynek. Przy okazji wyeliminuj również wrogą OJD.

Następnie zabierz się za masową produkcję wojsk naziemnych – obłęźniczych botów i jednostek przeciwlotniczych. Ponadto postaw dwa systemy obrony pociskami przeciwlotniczymi i wyposaż je w amunicję, a także wyprodukuj kilku inżynierów, którzy będą w razie potrzeby naprawiali Black Sun. **Końcowy etap tej operacji to osłanianie Black Sun. Wróg będzie atakował długo i przy wykorzystaniu licznych sił.** Na początku szturm musisz ochronić centra kontroli na północy, więc wyślij tam swoje jednostki. Niebawem uszysz, że rozpoczęło się ładowanie Black Sun – wtedy będziesz mógł porzucić obronę centrów, pozostanie ci tylko osłanianie głównego budynku. Pilnuj też swojej OJD, gdyż jej utrata również skończy się niepowodzeniem operacji.

Przy pierwszych zadaniach potrzebujesz wojsk morskich (pancerniki, łodzie podwodne) i latających (śmigłowce bojowe), potem będą ci potrzebne oddziały naziemne (obłęźnicze boty szturmowe, jednostki przeciwlotnicze).

poziom trudności



## OPERACJA 1

**Likwidacja**



Pomimo trudnego, pustynnego klimatu jest to typowa „misja na rozgrzewkę”.

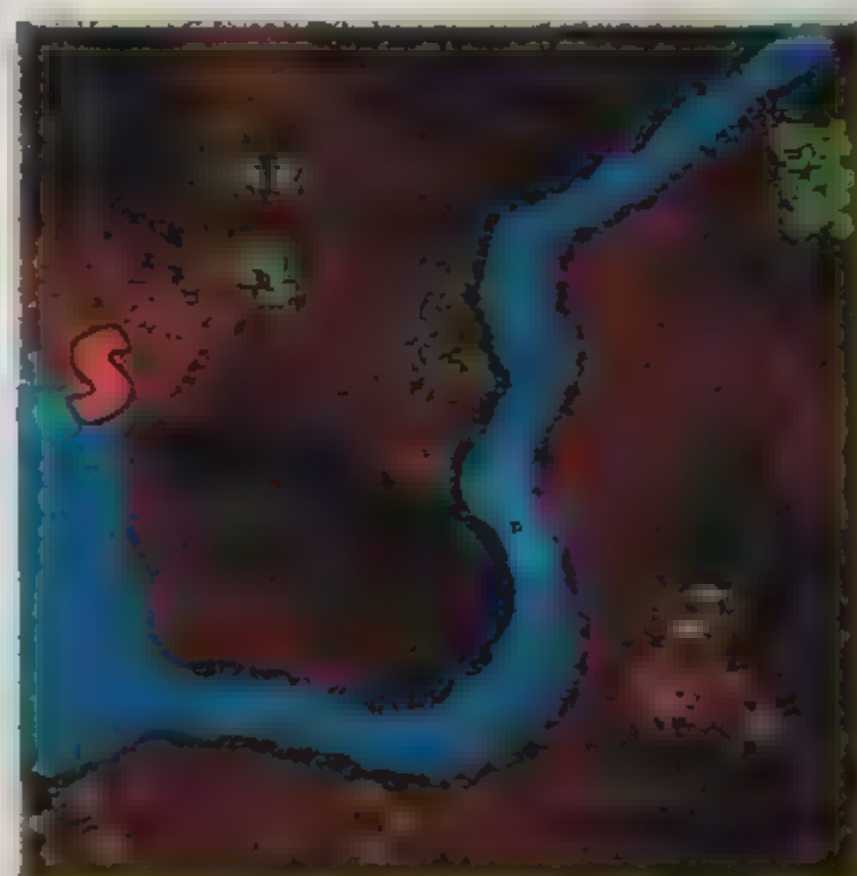
Najpierw zostaniesz poproszony o zbudowanie kilku ekstraktorów masy oraz generatorów mocy, a także fabryki lotniczej. Uczyni to, a następnie wyprodukuj 5 bombowców i wyeliminuj wrogie patrole na północ od bazy. Potem przejmij swoją OJD radar, który znajduje się na południowym wschodzie. Teraz będziesz musiał zrównać z ziemią cztery rafinerie UEF na północ od twojej bazy. Stwórz kilka myśliwców przechwytyjących i zniszcz nimi obronę przeciwlotniczą UEF, a następnie – wykorzystując bombowce – zniszcz ekstraktory masy. Gdy to zrobisz, **przygotuj 20 myśliwców przechwytyjących i 10 bombowców, po czym udaj się na wschód, by wyeliminować wrogie patrole oraz działa.** Kiedy

mapa poszerzy się na wschód, ujrzysz bazę wroga i kolejne działa, które trzeba zniszczyć. Wybuduj blisko nich fabrykę jednostek naziemnych, po czym wyprodukuj trochę mechów i jednostek przeciwlotniczych. Niech zajmą się likwidacją dział. W tym czasie wyślij ok. 20 bombowców do ataku na siedzibę przeciwnika w północno-wschodnim narożniku. **Ostatnim zadaniem będzie zlikwidowanie wrogiej OJD, przebywającej w bazie na południu. Użyj do tego mniej więcej 30 mechów i 15 jednostek przeciwlotniczych.**

poziom trudności

## OPERACJA 2

**Artefakt**



Wybuduj solidną bazę z dobrą ochroną naziemną i przeciwlotniczą, a następnie zabierz się za produkcję ciężkich czołgów, jednostek przeciwlotniczych, bombowców i fregat. Gdy uzbierasz 60 tych pierwszych i 30 drugich, będziesz gotowy do walki na lądzie. **Udaj się wówczas na wschód, by zaatakować pierwszą ze świątyń** (musisz wybrać rozkaz „atakuj”, a następnie budynek). Skrywa ona pierwszy element technologii Seraphimów. Po tym, jak ją zniszczysz, dostaniesz rozkaz zburzenia dwóch kolejnych. Jedna znajduje się na północy, druga na południu. Dopiero w tej na południu znajdziesz drugi z potrzebnych ci elementów. Niech chroni go kilkanaście twoich jednostek, zanim pojawi się transportowiec.

Twoim następnym zadaniem będzie zrównanie z ziemią dwóch baz wroga – jednej na wschód stąd, drugiej na południu. **Pierwszą zaatakuj za pomocą wszystkich swoich jednostek naziemnych i 20 bombowców, drugą przy wykorzystaniu 10-15 fregat.** Kiedy rozwalisz już te bazy, dostaniesz rozkaz zlikwidowania Macha, który znajduje się niedaleko południowo-wschodniego rogu mapy. Wykorzystaj do tego kilkadziesiąt ciężkich czołgów wspartych jednostkami artylerii i mobilnymi wyrzutniami rakiet. Niestety, musisz je przenieść na drugą stronę rzeki za pomocą transportowców. **Zbadać teren, na którym stoi baza, samolotami zwiadowczymi, po czym zaatakuj ją przy użyciu artylerii.** Kiedy zniszczysz obronę, przejdź do zmasowanej ofensywy wszystkimi jednostkami. Mach skrywa się mniej więcej w środku siedziby wroga.

Przez cały czas trwania misji produkuj bombowce i fregaty, żebyś miał ich pod dostatkiem. Co się tyczy wojsk naziemnych, stawiaj na ciężkie czołgi, jednostki przeciwlotnicze i artylerię. Potrzebnych ci będzie także kilka transportowców (w końcowym etapie operacji).

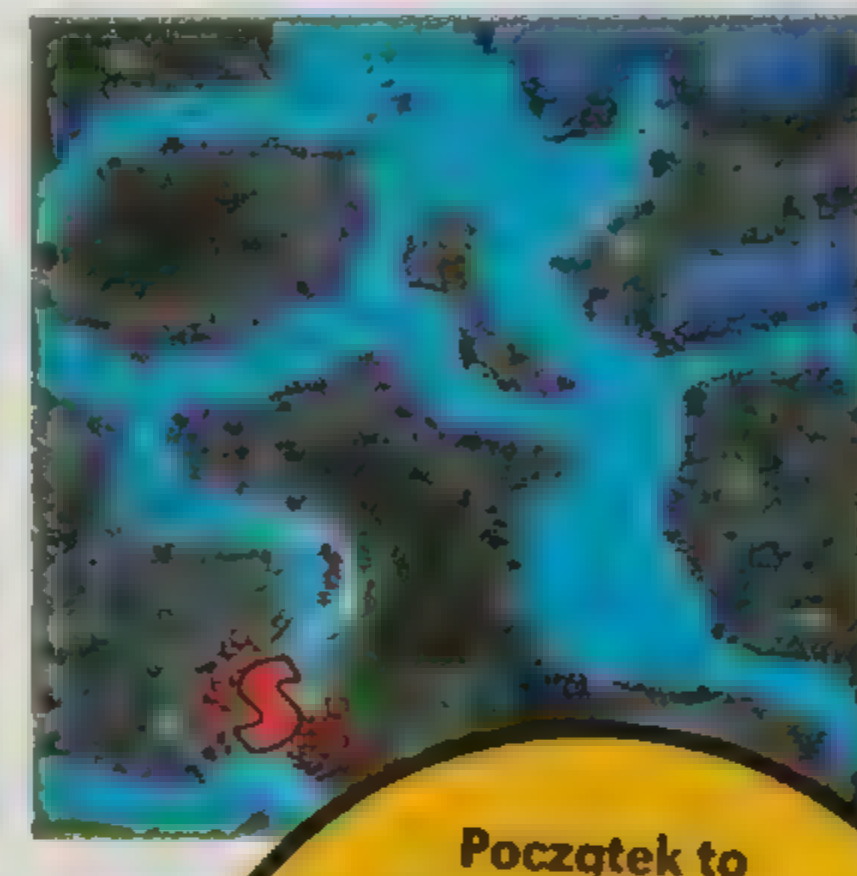


Operacja zaczyna się od przeszukiwania świątyń, a kończy – jak zwykle – eksterminacją wroga.

poziom trudności

## OPERACJA 3

**Defragmentacja**



Pierwszy etap tej operacji jest najtrudniejszy. Musisz bronić bramy kwantowej po wschodniej stronie rzeki i centrum badawczego York18 na zachód od niej. **Wyślij wszystkie bombowce, jakie masz, do obrony centrum badawczego, a następnie przejdź tam OJD i stwórz kilka dział przeciwlotniczych oraz kilkanaście punktów obrony.** Tymczasem rozbudowuj bazę, stawiając w niej m.in. punkty obrony od północy. Wykorzystaj opcję zwolnienia rozgrywki, aby dobrze zgrać rozwój konstrukcji po obu stronach rzeki. Kiedy zarówno baza, jak i York18 będą posiadały odpowiednią obronę, zacznij produkować jednostki wszystkich rodzajów. **Twoim zadaniem jest likwidacja trzech siedzib wroga – zachodniej, północno-zachodniej i północno-wschodniej. Dwie ostatnie zrównaj z ziemią przy użyciu samolotów zwiadowczych oraz kilku fregat.** Te nie osiągną jednak wszystkich konstrukcji. Aby dopełnić dzieła, musisz zaatakować te bazy 50 czołgami amfibijnymi i 10 mobilnymi wyrzutniami rakiet. Potem przenieś ten oddział w pobliże trzeciej siedziby wroga i zacznij ostrzał artyleryjski. Zniszcz jak najwięcej budynków, po czym przeprowadź nalot 15-20 bombowcami.

Po zniszczeniu wszystkich baz będziesz musiał uratować doktora Brackmana z centrum badawczego na wschodzie. Póki co jednak zajmij się zlikwidowaniem dwóch pozycji artylerii UEF. Obydwie znajdują się blisko centrum badawczego – jedna po południowej stronie rzeki, druga po północnej. **Do wykonania tego zadania potrzebujesz około 30 czołgów amfibijnych (w wolnej chwili wyprodukuj również kilkanaście mobilnych artylerii przeciwlotniczych).** Następnie rozpraw się z krążownikiem, który pływa po rzece nieopodal centrum badawczego, po czym zabierz się za eskortowanie 15 transportowców doktora Brackmana do bramy kwantowej (wszystkie muszą przetrwać!). Chroni je czołgami amfibijnymi i mobilnymi artyleriami przeciwlotniczymi. **Na koniec pozostanie ci zlikwidowanie OJD wroga, znajdującej się w bazie na wyspie na północy. W tym celu udaj się na miejsce 60 czołgami amfibijnymi.** Gdy tylko dojrzysz OJD, momentalnie ją zaatakuj.

Początek to najtrudniejszy etap tej misji. Przejdź do następnych zadań dopiero wtedy, gdy baza i York18 będą pod odpowiednią ochroną. W dalszej części operacji będziesz potrzebował czołgów amfibijnych, artylerii, jednostek przeciwlotniczych, fregat i bombowców.



Jednym z ważniejszych celów tej operacji jest uratowanie doktora Brackmana z centrum badawczego.

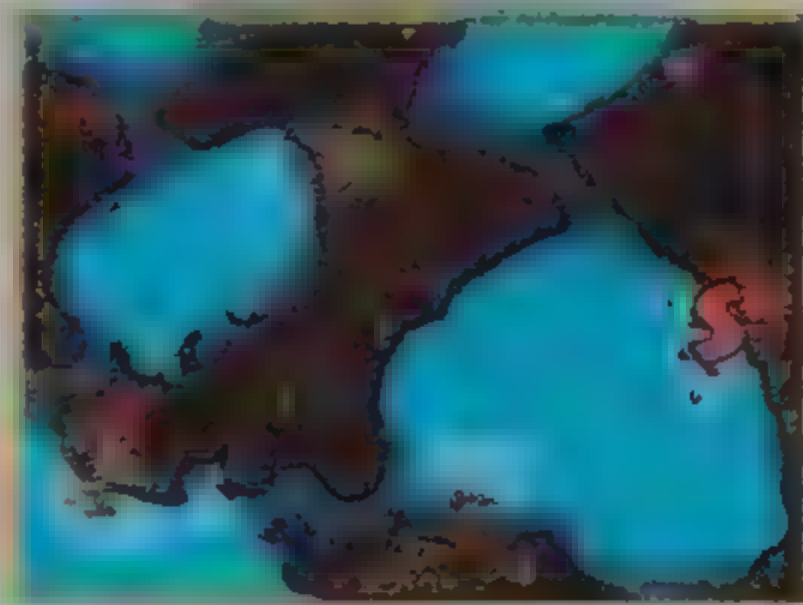
poziom trudności



## OPERACJA 4

### COMPUTEROWE WANGO

Od razu zabierz się za produkcję niszczycieli w obu stocznich. W pozostałych fabrykach zacznij tworzyć czołgi amfibijne oraz śmigłowce bojowe i bombowce. Twoim pierwszym celem jest wyeliminowanie OJD znajdującej się przy południowym krańcu mapy. Wykorzystaj do tego swoje niszczyciele, uprzednio badając teren przy użyciu



samolotów zwia-  
dowczych. Flotę mo-  
żesz wesprzeć także  
śmigłowcami bojowymi  
i bombowcami. W stro-  
nę brzegu powinna  
wyjść OJD wroga – za-  
atakuj ją od razu. Po wy-

eliminowaniu wojsk wroga przyjdź  
w tę stronę swoją OJD (omijając po-  
zostałości po bazie) i przejmij pobliski  
węzeł.

Następnym celem będzie ochro-  
nienie sieci węzłów i budynków  
cywilnych na zachód stąd. Wykorzy-  
staj do tego swoje niszczyciele i czołgi  
amfibijne. Wkrótce mapa poszerzy się, a wtedy  
zobaczysz dwa węzły, które musisz przejąć, a także  
komputer centralny. Wyprodukuj po dwa transpor-  
towce i mobilne generatory tarczy, a także dwóch  
inżynierów. Załaduj „zakłócacze” i inżynierów na  
transportowce, po czym udaj się w stronę węzłów.  
**Pierwszy oddział wyślij prosto na północ, drugim przeleć wzdłuż południowego, a następnie zachodniego krańca, aż do drugiego węzła.** Kiedy przechwycisz cele, wyznacz do ich ochro-

Twoja baza  
praktycznie nie  
będzie atakowana, więc  
możesz spokojnie zająć się  
produkcją jednostek i sztur-  
mowaniem wrogich pozycji.  
Będziesz potrzebował przede  
wszystkim niszczycieli,  
czołgów amfibijnych  
i śmigłowców  
bojowych.



Ogromny zbiornik wodny na  
środku mapy to idealne pole  
do popisu dla twojej floty.

ny po kilka śmigłowców bojowych, a następnie zaata-  
kuj bazę położoną wokół komputera centralnego.  
Wykorzystaj do tego 70-80 czołgów amfibijnych. Nie  
zajmuj się niszczeniem budynków – wyeliminuj tylko  
wroga OJD.

poziom trudności

## OPERACJA 5

### OWALNIE

Wybuduj kilka ekstraktorów masy i generatorów  
mocy, a następnie zacznij tworzyć mocną linię  
obrony przeciwlotniczej po południowej stronie  
bazy. Wroóg będzie cię często atakował od tej stro-  
ny, więc postaw przynajmniej 15 dział. Gdy już  
to zrobisz, wybuduj fabryki i zacznij produkcję  
jednostek. **Postaw dwie stocznie – zrób to koniecznie na mieliźnie przy  
północnym krańcu mapy, inaczej szybko zostaną zlikwidowane przez  
flotę wroga.** Przydadzą ci się też dwie fabryki wojsk naziemnych. W jednej pro-  
dukuj czołgi amfibijne i jednostki przeciwlotnicze, w drugiej zaś nowy rodzaj arty-  
lerii – trebusze. Ponadto potrzebujesz niszczycieli i śmigłowców bojowych (tych  
przynajmniej po setce). **Stwórz oddział składający się z czołgów amfibij-  
nych, jednostek przeciwlotniczych i trebuszy, po czym udaj się nim  
na południe, gdzie znajdują się generatory mocy UEF.** Zaatakuj je „na  
czuja” trebuszami – w końcu wiesz, gdzie mniej więcej stoją te budynki. Następnie  
ostrzelaj trebuszami bazę na południe stąd. Znajdują się w niej trzy stocznie, któ-  
re musisz zniszczyć (możesz to uczynić za pomocą bombowców torpedowych).



Następnym twoim zadaniem będzie zlikwidowanie trzech omnisen-  
sorów znajdujących się blisko narożników mapy. Ten w południowo-  
wschodnim rogu załatw, wykorzystując swój oddział z trebuszami.  
Kilka strzałów i będzie po wszystkim. Omnisensor na północy zaatakuj przy wy-  
korzystaniu setki śmigłowców bojowych. Po tej walce powinno ich zostać około  
40 – to wystarczy do zrównania z ziemią trzeciego omnisensora. Po zlikwidowa-  
niu celów, na zachodzie pojawi się Hex5 z kodami. **Najpierw oczyść za po-  
mocą 10 niszczycieli zbiornik wodny w centrum mapy, a następnie  
przenieś swoją OJD w stronę Hex5.** Wykorzystaj do tego transportowiec  
pod ochroną śmigłowców bojowych. Po odebraniu kodów będziesz musiał ode-  
przeć atak lotniczy wroga. Jeśli dbałeś o ochronę przeciwlotniczą w trakcie ope-  
racji, to nie powinieneś mieć z tym problemów. **Na koniec pozostanie ci  
zlikwidować OJD w bazie na południu. Skieruj tam wszystkie swoje  
jednostki, a do tego wyprodukuj 20-30 mechów** (możliwość ich tworzenia  
pojawiła się chwilę temu).

Możesz ułatwić sobie osta-  
teczną destrukcję, przejmuj-  
ąc lądowiska na południo-  
wym wschodzie (dzięki temu  
przestaną działać wrogie  
oddziały latające). Jeśli zde-  
cydujesz się na to rozwiąza-  
nie, wyślij na miejsce trans-  
portowiec pod eskortą  
20 śmigłowców bo-  
jowych z OJD  
bądź inżynie-  
rami.

W operacji tej mogą ci się przydać  
statki, które potrafią poruszać się  
nie tylko po wodzie, ale i na lądzie.



Prze-  
de wszystkim  
musisz postarać się  
o ochronę przeciwlotni-  
czą bazy. Dbaj o nią przez  
cały czas trwania operacji.  
Ponadto od początku do  
końca misji produkuj śmi-  
głowce bojowe – te  
jednostki bardzo ci się  
przydadzą.

poziom trudności

## OPERACJA 6

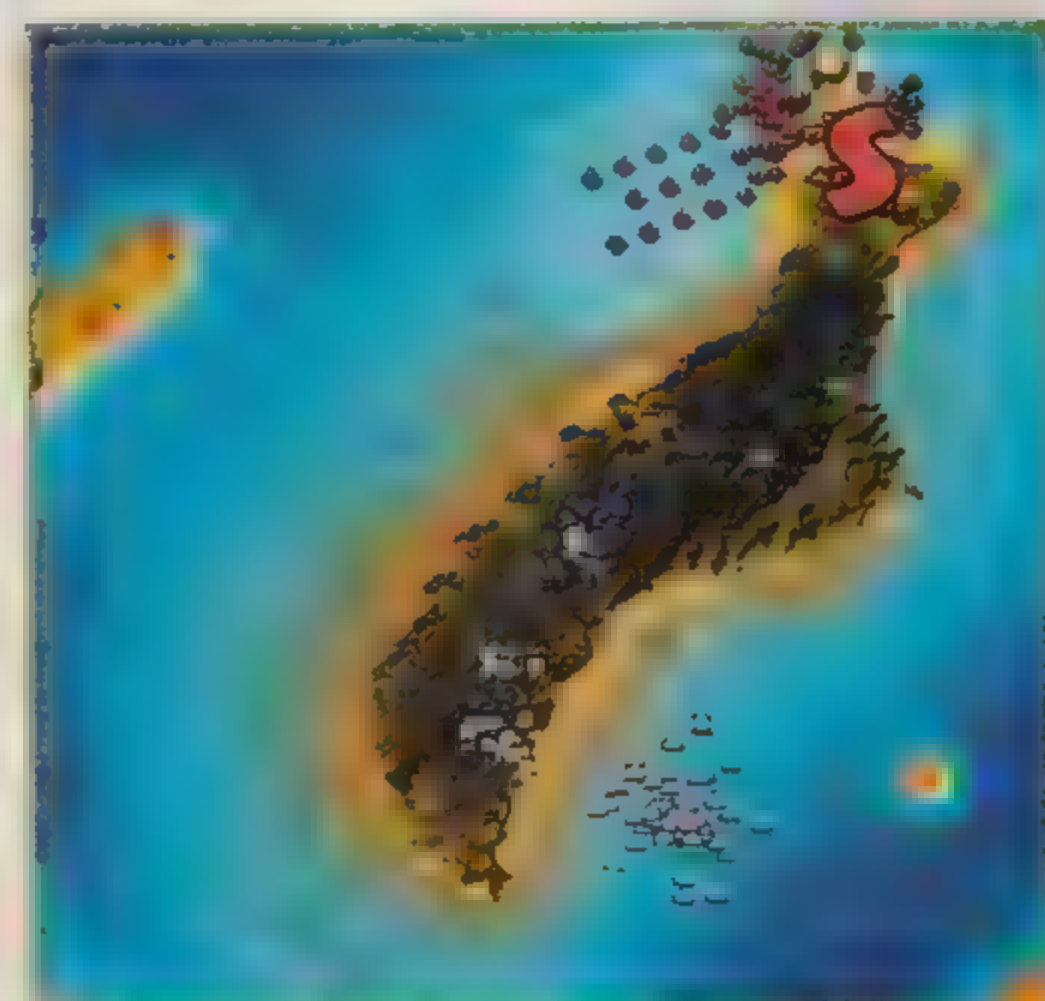
### WŁADNOSC

Za dwanaście minut pojawi się CAR. Twoja gospo-  
darka musi być wystarczająco efektywna; by móc  
zapewnić surowce na budowę dużej liczby ekspe-  
rymentalnych jednostek. **Wyprodukuj bardzo  
zróżnicowane siły lądowe – roboty, artylerię,  
generatory tarcz.** Wyślij je, by chroniły południową  
flankę, którą właśnie umacniasz. Z wojsk powietrznych potrze-  
bujesz jak najwięcej myśliwców i bombowców do odparcia ataku CAR-a. Pa-  
miętaj też o liczebnej flocie morskiej. Niezbędne jest ulepszenie tarcz na  
południu i ustawienie tam ciężkiej artylerii do powstrzymywania ekspery-  
mentalnych jednostek wroga. Postaw działa przeciwlotnicze wzdłuż zachodniego  
brzegu, a dodatkowe wyrzutnie torped nieco dalej od lądu. Później będziesz  
też potrzebował wieżyczek obronnych po obu stronach bazy. **Do zniszcze-  
nia wrogich wojsk eksperymentalnych na lądzie najbardziej przy-  
da się ciężka artyleria. Na morzu niezrównane będą rozpruwacze.**  
Twoja OJD wraz z Jericho może pomóc przy budowie murów. Zapewnij kilka  
ich rzędów, tak aby zwykłe jednostki nie mogły się przedostać.

W czasie tej  
operacji musisz się  
bardzo śpieszyć i jak  
najefektywniej koordyna-  
wać wszystkie czynności.  
W innym wypadku nie  
będziesz wystarczająco  
przygotowany na  
kolejne ataki.

Po rozszerzeniu mapy na południe wyślij wszystkie siły do zniszczenia CAR-a,  
zanim ten dotrze do bazy UEF. Po zbudowaniu rozpruwaczy dodaj do kolejki  
kilku Władców Małp i Scathis. Centrum kontroli powinno znaleźć się w ich za-  
sięgu, jeśli mur stoi w odpowiednim miejscu. **Wyślij rozpruwacze na za-  
chód, by uporały się z Kolosem. Nie zwracaj uwagi na atakujące  
siły UEF, nie powinny one stanowić żadnego zagrożenia.** Wybuduj  
bramę kwantową i przejdź przez nią swoją OJD.

Rozpocznij teraz produkcję SCU z ulepszeniem zbierania surowców. Gdy zo-  
staniesz ostrzelany przez artylerię UEF, poślij jednego rozpruwacza na patrol  
wzdłuż południowej linii obrony. Spokojnie uzupełnij teraz wojska i umocnie-  
nia w bazie. Pozostałe jednostki eksperymentalne skieruj do centrum kontro-  
li. Do tej pory teren powinien już być oczyszczony przez Scathis. Wyślij inży-  
nierów, by postawili kilka tarcz naokoło. Przenieś teraz swoją OJD do cen-  
trum kontroli. Chwilę potem zostaniesz zaatakowany. Jeśli przygotowałeś się  
wcześniej, to nie powinno być żadnego problemu. Po ostatnim rozszerzeniu  
mapy znów trzeba się śpieszyć. **Wyślij  
wszystkie Scathis i inne jednost-  
ki eksperymentalne, by zniszczy-  
ły strategiczne jednostki, takie  
jak działa artyleryjskie w środku  
i na zachodzie bazy.** Spiesz się jed-  
nak, gdyż niebawem celem stanie się  
twoja OJD. Upewnij się, że dowódca  
UEF jest martwy. **Wyślij teraz wszyst-  
kich inżynierów z rozkazem zdo-  
bycia Black Sun. Na sam koniec  
wystrel z niego i ciesz się ze zwy-  
ciństwa.**



poziom trudności



# KAMPAANIA AEONÓW

## OPERACJA 1

Turnie

Wybuduj trzy ekstraktory masy i trzy generatory mocy, a potem stocznię. Wyprodukuj następnie trzy



lekkie kutry i za ich pomocą zestrzel siedem wrogich samolotów. Dalej potrzebne będą trzy łodzie podwodne – zniszcz nimi blokadę UEF. Kolejnym zadaniem jest uporanie się z siłami wroga na wschodzie. Wyprodukuj dwie

fregaty oraz trzy kutry i rusz na wroga instalacje. **Następnym celem jest pozbycie się 11 stanowisk dział przeciwlotniczych oraz dowódcy UEF. Dostaniesz również dwa nadobowiązkowe zadania – zniszczenie bazy marynarki i lotnictwa. Najpierw zajmij się nimi.** Potrzebne ci do tego będzie 15 fregat i 10 kutrów. Taką siłą wyrusz na podbój okolicznych wysepek. Po zrównaniu budynków z ziemią przemieść wojska na północ, w stronę dużej wyspy. Tam znajdziesz wspomniane baterie przeciwlotnicze i dowódcę UEF. Priorytetem są działa, wrogą OJD zajmij się na końcu. Wybuch po jej zniszczeniu powinien zmieść również kilka stanowisk obrony.

Kluczem do zwycięstwa są fregaty odpowiednio ochraniane kutrami. Razem są bardzo efektywne.

Czekaj na niszczenie masy punktów należących do wroga, ale w tym wypadku to banalne zadanie.



poziom trudności

## OPERACJA 2

Magrynowe

Twoim pierwszym zadaniem jest oczyszczenie Nowego Katalonu, miasta położonego na północ od miejsca startu. **Wybuduj bazę ze wszystkimi rodzajami fabryk i wystarczającą gospodarką, by produkować trzy typy wojsk naraz. Radzę również postawić kilka wieżyczek obronnych i dział przeciwlotniczych.**



Stwórz około 40 czołgów, 15 jednostek lekkiej artylerii i 10 mobilnych dział przeciwlotniczych. Z taką armią spokojnie uporasz się z Nowym Katalonem. Po zrównaniu miasta z ziemią dostaniesz nowe cele. **Do zniszczenia są dwie bazy – jedna na wschodzie, druga na północnym wschodzie. Z pierwszą poradzisz sobie za pomocą 20 fregat i 10 łodzi podwodnych.** Możesz ułatwić sobie zadanie, bombardując z powietrza wrogą obronę morską. Na koniec wyślij około 30 czołgów, które dokończą dzieła. **Podobny schemat zastosuj przy drugiej bazie, tym razem uważaj jednak na budynki cywilne – one muszą pozostać nietknięte.**

Czas na defensywę. Twoja siedziba zostanie zaatakowana przez kilka wrogich jednostek. Jeśli postawiłeś jakiegokolwiek struktury obronne, to nie powinieneś mieć teraz problemu. **Następnym zadaniem będzie likwidacja dwóch kolejnych baz. Pierwsza, zachodnia, to żaden kłopot.** Rusz na nią posiadanymi obecnie fregatami i łodziami podwodnymi, po czym wyślij około 30-40 czołgów. Pojawi się wroga OJD. Zaatakuj ją czym prędzej, baczając jednak na eksplozję po jej zniszczeniu. **Druga siedziba wroga nie ustąpi tak łatwo ze względu na obecne umocnienia.** Na początku wyślij około 25 fregat i 10 łodzi podwodnych. W pogotowiu trzymaj 40 lekkich czołgów. Dla ułatwienia przejmij dwa pobliskie stanowiska artylerii za pomocą swojej OJD. Pamiętaj, że aby zadanie zostało zaliczone, musisz zniszczyć też całą obronę morską naokoło wyspy.

Koordinuj odpowiednio atak na każdą bazę. Wpierw wysyłaj marynarkę, a potem dopiero dopuszczaj czołgi do odpowiednio osłabionego już kompleksu.



Zanim ruszysz na Nowy Katalon, rozbuduj swoją bazę i przygotuj mocne wojsko.

poziom trudności

Aby przetrwać atak UEF, rozbuduj do odpowiedniego stopnia swoje umocnienia obronne.

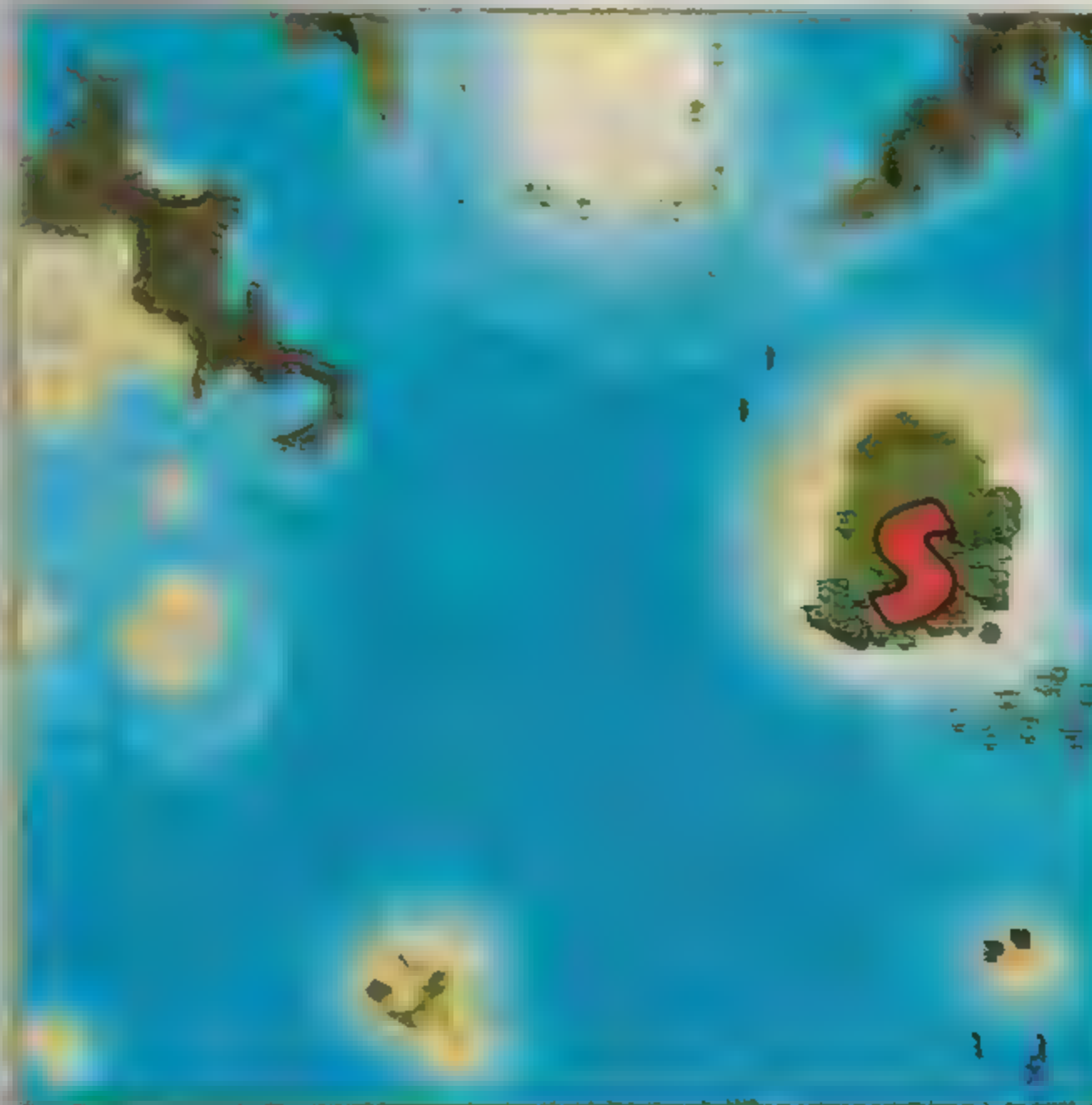


Konieczne wykorzystaj dostępne od tej misji niszczyciele i helikoptery. Znacznie ułatwią ci one zadanie.

## OPERACJA 3

Wysokie

Startujesz ze sprawną bazą na wyspie. Pierwszym zadaniem jest przeżycie ataku UEF. Wyprodukuj kilku inżynierów, po czym rozbuduj swoje umocnienia lądowe i przeciwlotnicze. Około 5-6 dział drugiego poziomu wystarczy. **Niech tymczasem twoje fabryki produkują lekkie czołgi, fregaty i łodzie podwodne. Potrzebne ci będzie odpowiednio 40, 30 i 10 sztuk.** Już niedługo zaczną się natarcie UEF. Najpierw z powietrza, potem z lądu, a na końcu z morza. Wrogie siły nie powinny stanowić problemu. Gdy już się z nimi uporasz, będziesz musiał zniszczyć trzy bazy UEF i ich OJD. **Na pierwszy ogień powinna pójść siedziba marynarki na południu. Do jej likwidacji wystarczy 30 fregat, 10 łodzi podwodnych i 15 bombowców.** Powinieneś do tej pory otrzymać możliwość produkowania niszczycieli i helikopterów bojowych. **Stwórz 10 niszczycieli i rusz na bazę powietrzną**



poziom trudności

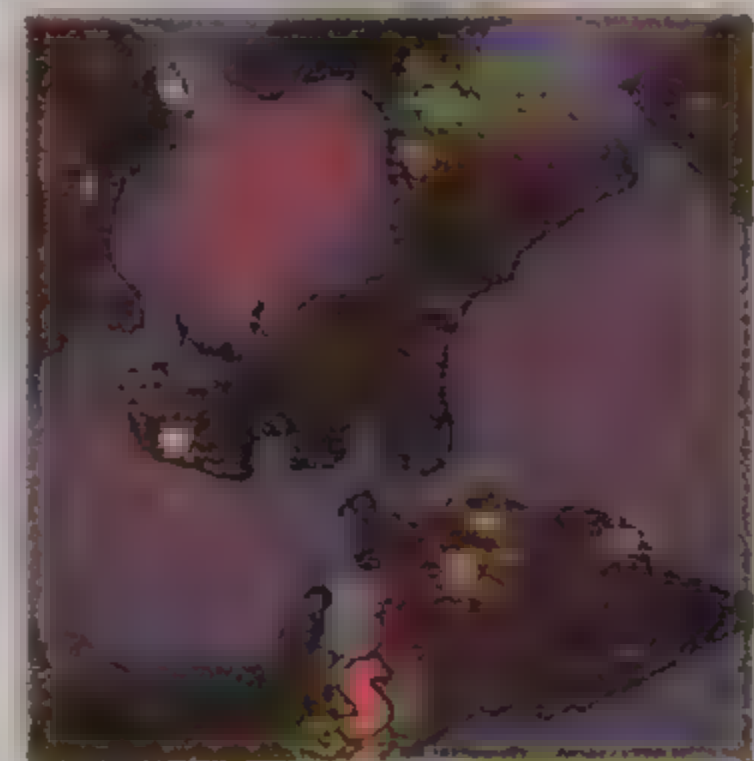
– takiej sile wroga fabryki opierać się będą najdłużej minutę. To samo zrób z kwaterą lądową na północy. W jednej z baz znajduje się OJD wroga, jednak gdy tylko ją spostrzeżesz, ucieknie ona do głównej siedziby na zachodzie. Zaatakuj kompleks, korzystając z 20 niszczycieli i 15 krążowników. Trzymaj w odwodzie około 60 helikopterów i zaatakuj nimi OJD wroga, gdy ta tylko pojawi się na horyzoncie.



## OPERACJA 4

Poradnik

Na początku nie będzie łatwo. Musisz postawić funkcjonalną bazę, będąc pod ciągłym ostrzałem z zachodu i ze wschodu. Zbuduj niezbędne ekstraktory masy i generatory mocy, po czym zacznij masową produkcję wojska. Potrzebne będą ciężkie czołgi, artyleria i pojazdy przeciwlotnicze. Radzę wybudować dwie fabryki. Gdy wszystko będzie już działać jak należy, zbierz armię złożoną z 20 czołgów i 20 jednostek artylerii, a następnie wyrusz na bazę Nexus04. Po jej zniszczeniu ataki na twoją siedzibę powinny ustać. **Kolejnym zadaniem będzie przechwycenie węzła na północy.** Aby ułatwić sobie zadanie, zniszcz za pomocą całego obecnego wojska bazę marynarki na zachodzie. Na zgłiszczach postaw dwie stocznie. Wyprodukuj 20 niszczycieli i około 10 krążowników. Natural-



nie pamiętaj o zapewnieniu budynkom odpowiedniej ochrony. **Gdy flota będzie gotowa, wyczyść teren dawnej bazy i wyrusz całym siłami w stronę pozycji wroga na północy. Aby nie ponieść zbyt wielu szkód, wykorzystaj mobilne generatory mocy.**

Po zlikwidowaniu stanowisk artyleryjskich wyślij swoją OJD do węzła i przejmij go. **Kolejnym celem misji będzie przechwycenie centralnego komputera. Znajdziesz go w bazie Cybran na północy. Przygotuj teraz dwa oddziały uderzeniowe – w każdym po 10 niszczycieli i 5 krążowników oraz 25 helikopterów do ochrony.** Zaatakuj wrogą bazę z dwóch stron jednocześnie – od zachodu i wschodu. Po oczyszczeniu terenu przyślij swoją OJD i przejmij komputer centralny. Teraz przez 12 minut musisz bronić zdobytego budynku. Obecne na miejscu wojska powinny w pełni wystarczyć. **Ostatnim zadaniem będzie**

Korzystaj jak najczęściej z artylerii. Dzięki niej spokojnie oczyścisz teren przed główną inwazją.



Oto komputer centralny, który musisz w tej operacji przechwycić.

**przejęcie dwóch węzłów – jednego na północnym wschodzie, drugiego na północnym zachodzie. Przechwycić je, używając do tego OJD lub inżyniera.** Pamiętaj, że do końca musi przetrwać jeden z nich – strzeż go pilnie.

poziom trudności

## OPERACJA 5

Blizna

Twoim pierwszym zadaniem jest obrona dwóch kolonii na południe od bazy. Wyślij tam kilkanaście jednostek na wszelki wypadek. W następnej kolejności wyprodukuj paręnaście myśliwców i bombowców, postaw w koloniach pola siłowe i stanowiska przeciwlotnicze. Przygotuj również kilka transportowców wypełnionych jednostkami lądowymi i trzymaj je w pogotowiu. Już wkrótce kolonie zostaną zaatakowane z powietrza. **Jeśli tarcze i działa przeciwlotnicze już działają, to nikomu nie się nie stanie. Pamiętaj jednak, że utrata 50% budynków powoduje przegraną.** Postaw w bazie kilka dodatkowych generatorów energii i kreatorów masy. Wyślij do kolonii inżynierów z rozkazem budowy tarczy antyrakietowej. Gdy już ją stworzysz, zacznij produkcję rakiet i wspomóż budynki kilkoma inżynierami. **Krótko po ataku lądowym – najpierw na wschodzie, potem na zachodzie – nastąpi atak raketowy. Po przetrwaniu go wyślij transportowce do obu kolonii, ponieważ wkrótce wróg zaatakuje po raz ostatni.**



Bombowce strategiczne są w tej misji niezniszczalne. Z pewnością będzie to twoja ulubiona jednostka w późniejszych etapach operacji.

**Kolejnym rozkazem jest zniszczenie trzech stanowisk artylerii UEF. Upewnij się, że twoja baza jest odpowiednio chroniona tarczami, gdyż od razu znajdzie się pod ostrzałem.** Stanowiska artylerii nie powinny stanowić problemu. Korzystaj z jednostek naziemnych (najlepsze będzie połączenie – artyleria plus ciężkie czołgi) i ewentualnie bombowców do wyrównania terenu. Poślij samolot szpiegowski do bazy Blake'a na zachodzie. **Twoim kolejnym celem jest zniszczenie kilkunastu stanowisk dział na trójkątnym płaskowyżu. Skorzystaj z bombowców strategicznych i artylerii chronionej tarczami – dla wszelkich instalacji jest to zabójcza kombinacja.** Wykorzystaj ją również do zrównania z ziemią bazy Blake'a. Jest to pracochłonny proces, jednak gwarantuje najmniejsze straty. Gdy mapa poszerzy się na południe, rozpocznij na zgłiszczach budowę nowej siedziby. Koniecznie postaw w niej wyrzutnię rakiet balistycznych (przyda się wkrótce). Wyprodukuj kilkanaście bombowców strategicznych i wyślij je do wąwozu między dwoma południowymi stanowiskami artylerii, które niedawno odesłałeś w zapomnienie. Droga Kolosa wiedzie właśnie przez ten wąwóz, a że nie posiada on żadnej obrony powietrznej, jest wyjątkowo łakomym kąskiem dla twoich samolotów. Gdy robot runie, dostaniesz **ostatnie zadanie – zabicie Ariel. Wbrew pozorom jest ono bardzo łatwe – wystarczy tylko wysłać jej kilka atomówek z wyrzutni, którą niedawno postawiłeś.**

poziom trudności

## OPERACJA 6

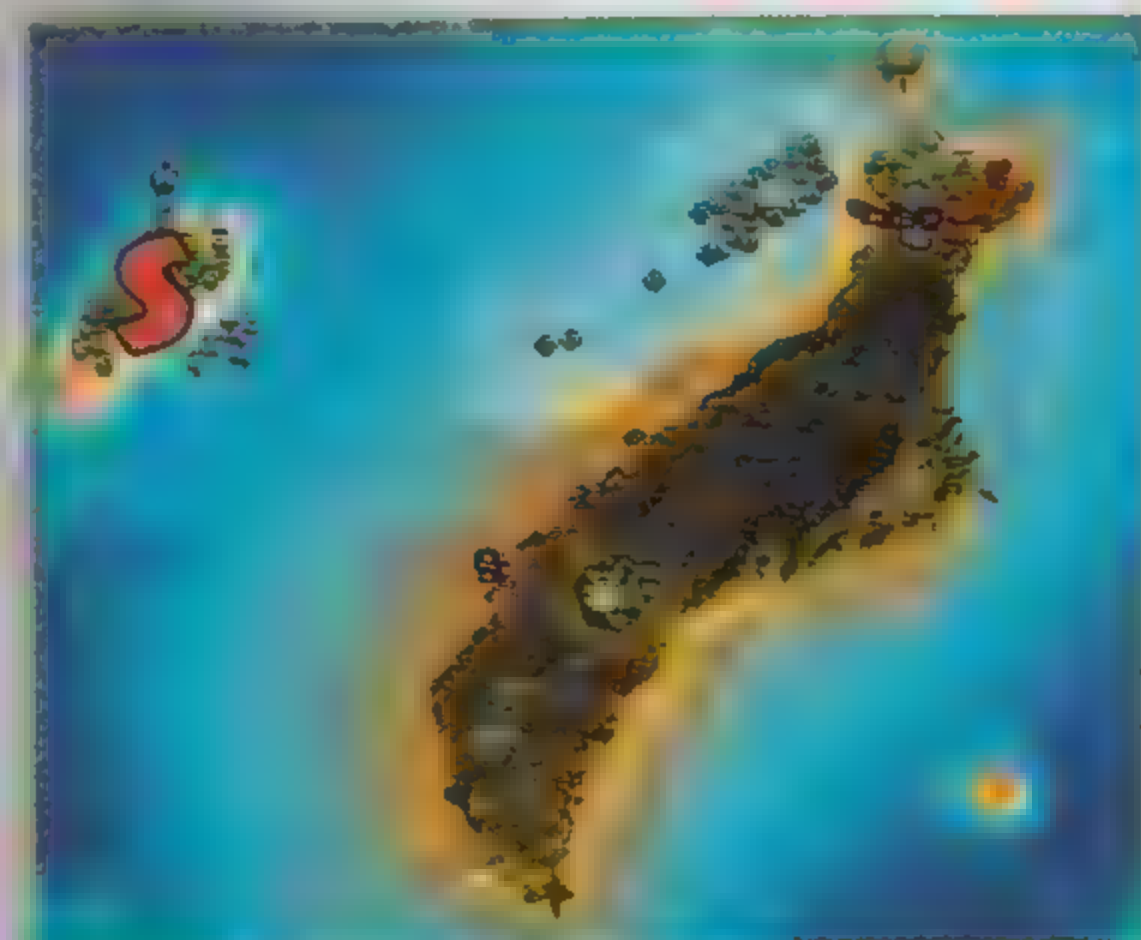
Poradnik

Miej przynajmniej dwie wyrzutnie rakiet balistycznych. Nieraz oszczędzą ci sporo zachodu.

Startujesz z podstawową bazą. Od razu postaw odpowiednie umocnienia chroniące przed atakami powietrznymi i morskimi. Wroga marynarka najczęściej atakuje z południowego wschodu, skoncentruj więc swoją flotę w tej części wybrzeża. Ataki lotnicze z kolei następować będą z północy. Pamiętaj o postawieniu systemu obrony raketowej i wyrzutni rakiet balistycznych. Zbuduj również kilka tarcz, wyprodukuj transportowce i natychmiast wypełnij je ciężkimi robotami. **Wystriel pocisk jądrowy na wyspę na północ od budynku kontrolującego Black Sun. Utorujesz sobie dzięki temu drogę do obecnego celu.** Tymczasem rozkaż flocie oczyścić wybrzeże ze wszystkich umocnień defensywnych.

**Centrum kontroli najłatwiej zdobyć, zrzucając atomówki w rogach bazy – wystarczająco daleko, by nie uszkodzić samego budynku. Prześlij ciężkie roboty do zabezpieczenia terenu.** Od razu zajmij się stawianiem dział przeciwlotniczych i stanowisk obrony. Spodziewaj się ataku od północy i południa. Dobrym pomysłem jest skorzystanie z floty powietrznej i nękanie wroga, zanim ten dotrze do swego celu. Następnie postaw tarcze dookoła centrum kontroli i produkuj inżynierów (przynajmniej 15), których zaraz przyślesz. Kiedy wszyscy dotrą na miejsce, rozkaż im wspomaganie budowy Kolosa. Gdy ujrzysz bazę Cybran, ruszy na ciebie ich fala uderzeniowa. Postaraj się zrzucić atomówkę tak, by spotkała się ona akurat z nacierającymi wojskami. Z niedobitkami poradzi sobie Kolos.

**Trzecim celem misji jest pokonanie dowódcy Cybran. Jak najszybciej rozbuduj flotę morską i rozkaż jej atakować wybrzeże.** Jeśli masz dwie wyrzutnie pocisków jądrowych, to – wysyłając dwa pociski naraz – oszukasz ich system obrony, zdolny do przechwycenia tylko jednej rakiety. Reszta nie powinna sprawić problemu, ciągle bombardowania połączone z ostrzałem z morza zlikwidują dowódcę Cybran w mgnieniu oka. **Ostatnim celem jest zabicie Marxona. Tuż po poszerzeniu mapy ruszy na**



**ciebie duża flota morska. Wyślij jej na spotkanie wszystko, co masz.** Wyprodukuj kilka Kolosów oraz CAR-y. Następnie skieruj wszystkie eksperymentalne jednostki do bazy wroga. Rozkaż im zniszczyć oba systemy obrony raketowej – jeden na wschodzie, drugi na zachodzie. Aby wyeliminować Marxona, zrzucaj na niego tyle atomówek, ile będzie potrzeba.

poziom trudności



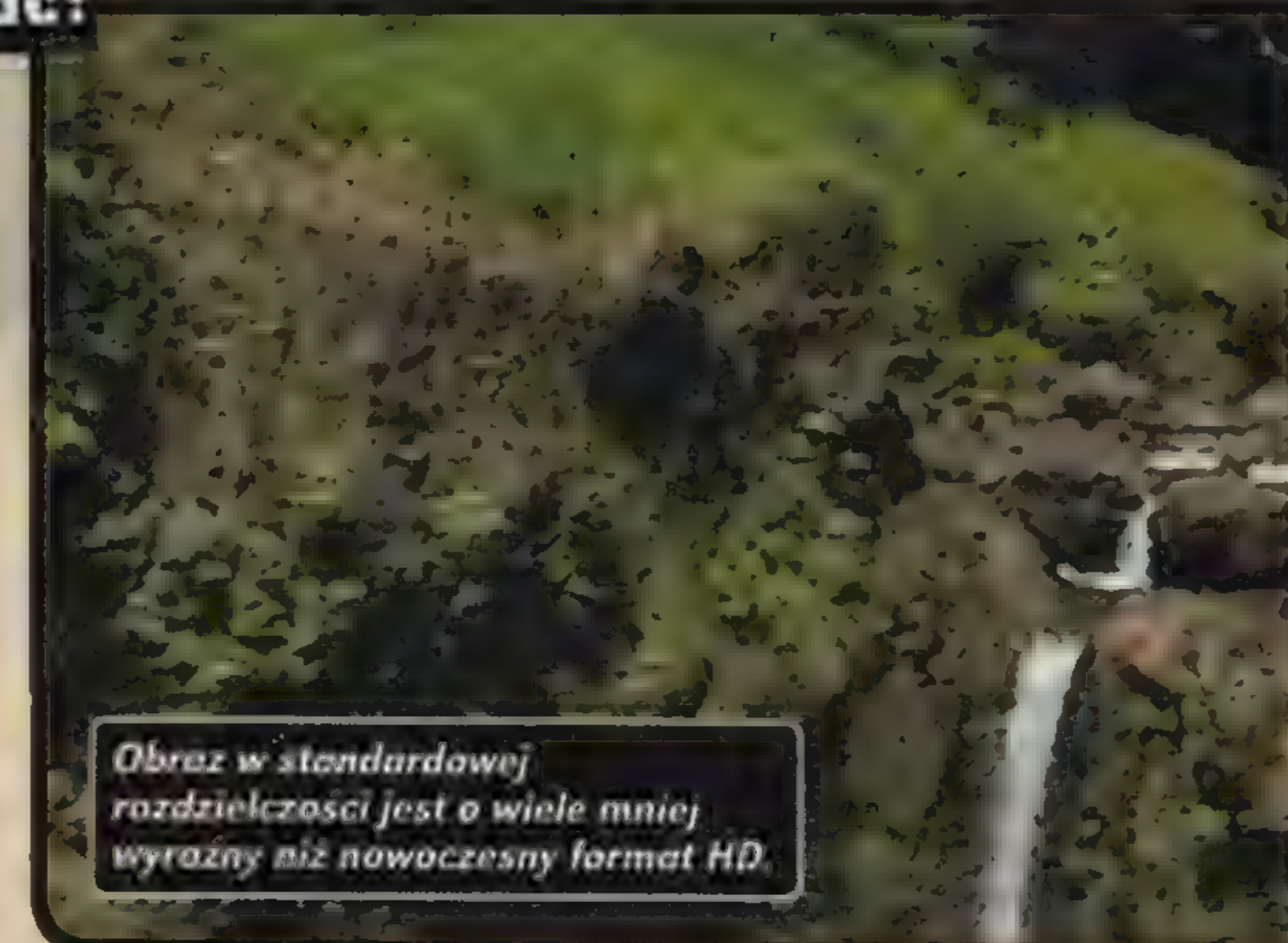
# Budujemy multimedialnego PeCeta

Multimedialny komputer może być cichy, wydajny i swoimi rozmiarami niewiele większy od typowego komponentu kina domowego. Taki jest właśnie zestaw przygotowany przez Clicka!

Masz ochotę złożyć w domu kino domowe i nie wiesz, na jaki sprzęt się zdecydować? Skorzystaj z... komputera!

Odtwarzanie filmów na DVD to obecnie najprostsza rzecz, do jakiej można wykorzystać kino domowe. W ostatnim czasie pojawiło się wiele nowych formatów zapisu obrazu i dźwięku wysokiej jakości – najlepiej poradzi sobie z nimi odpowiednio skonfigurowany PeCet.

Obecnie na rynku wysoką popularnością cieszą się tanie, stacjonarne odtwarzacze DVD. Większość z nich znakomicie radzi sobie również z filmami w formacie DivX czy XviD oraz muzyką w MP3. Jednak wraz z rozwojem technologii i wzrostem mocy obliczeniowej PeCetów pojawiła się cała masa nowych formatów zapisu obrazu i dźwięku. Wystarczy wymienić tutaj pliki wideo RMVB (czyli Real Media), X.264, MOV (czyli Quick Time Media) oraz praktycznie wszystkie inne formaty zapisu audio poza MP3. Do tego dochodzą materiały HD (w wysokiej rozdzielczości), do których odtwarzania



Obraz w standardowej rozdzielczości jest o wiele mniej wyraźny niż nowoczesny format HD.



Obraz HD pozwala cieszyć się detalami dzięki wysokiej rozdzielczości.

wymagana jest wysoka moc obliczeniowa. **Z tymi wszystkimi formatami nie poradzi sobie właściwie żaden stacjonarny odtwarzacz DVD, lecz tylko i wyłącznie odpowiedni komputer.** Na szczęście wspaniały, multimedialny PeCet to opłacalna (choć niekoniecznie tania) inwestycja. Taki komp może stać się w pełni multimedialnym centrum kina domowego.

**Na początku musisz wybrać platformę, która będzie stanowić podstawę PeCeta.** Powinna cechować się małymi rozmiarami, tak aby bez problemu zmieścić się na półce pod telewizorem i pełnić rolę jednego z komponentów kina domowego. Jak ułać pasują tutaj kadłubki firmy ASUS o wdzięcznej nazwie Pundit, które kryją w sobie zasilacz oraz płytę główną. Na przykład model P3-PH5 przy-

gotowany jest pod nowoczesne procesory firmy Intel (LGA775), posiada również złącze PCI Express 16x, układ dźwiękowy oraz kartę sieciową – a to właśnie to, czego ci trzeba. Za taką przyjemność przyjdzie zapłacić stosunkowo niewiele, około 660 zł. Alternatywę dla ASUS Pundit może stanowić platforma Barebone Shuttle XPC SK22G2 w cenie 830 zł. Poza samym wyglądem i rozmiarami różni się

ona od sprzętu firmy ASUS przystosowaniem do procesorów AMD (podstawka AM2). Jej wyposażenie także nie budzi zastrzeżeń, zatem o wyborze platformy mogą w tym przypadku decydować wyłącznie walory gabarytowe i estetyczne. Platformę należy wyposażać w odpowiedni procesor. O ile bowiem odtwarzanie większości standardowych formatów wideo nie stanowi wielkiego wyzwania dla typowego PeCeta, tak już **filmy w HD (wysokiej rozdzielczości) wymagają mocnego procka i karty graficznej.** W przypadku Pundita najlepszy będzie procesor dwurdzeniowy, Pentium D915 (400 zł) lub D925 (480 zł). Oferuje on bardzo dobrą wydajność i jest przy tym stosunkowo niedrogi. Na dodatek oba modele wykonane są w technologii 65 nm. Dzięki temu pobierają mniej energii i wydzielają mniej ciepła w stosunku do starych układów 90 nm. Natomiast platformę Shuttle najlepiej wyposażać w procesor Athlon 64 X2 3800+ EE SFF, który pobiera tylko 35 W, jest więc bardzo oszczędny. Co prawda ciężko go dostać w sklepach, dlatego też możesz zdecydo-

## Proponowane

Platforma	ASUS – 660 zł	Shuttle – 830 zł
Procesor	Pentium D915 – 400 zł	Athlon X2 3800 + EE – 480 zł
Karta graficzna	GeForce 7300 GS low profile – 250 zł	GeForce 7300 GT Zalman – 300 zł
Pamięć operacyjna	DDR2 PC-667 512 MB – 150 zł	DDR2 PC-667 512 MB – 150 zł
Dysk twardy	Samsung 80 GB – 180 zł lub Samsung 250 GB – 280 zł	Samsung 80 GB – 180 zł lub Samsung 250 GB – 280 zł
DVD-ROM	ASUS DVD-E616A3 black – 65 zł	ASUS DVD-E616A3 black – 65 zł
Karta dźwiękowa	SB Audigy SE – 85 zł	SB Audigy SE – 85 zł
Razem	1790 zł – z dyskiem 80 GB 1890 zł – z dyskiem 250 GB	2090 zł – z dyskiem 80 GB 2190 zł – z dyskiem 250 GB



## PureVideo i aplikacje

Aby korzystać z PureVideo, należy zainstalować w komputerze dekodery (dostępny na stronie nvidia.com) oraz odpowiednie oprogramowanie. Z dekodowaniem WMV HD oraz MPEG HD bardzo dobrze radzi sobie systemowy Windows Media Player 10. Natomiast do odczytu H.264 polecany jest odtwarzacz PowerDVD lub Nero Media Player zintegrowany w pakiecie z najpopularniejszym programem do nagrywania płyt. Wszystkie wymienione aplikacje wspierają także bez problemu dekodowanie DVD oraz zwykłych plików MPEG. Oczywiście możesz korzystać także z oprogramowania darmowego. Okazuje się, że stosunkowo jeszcze mało popularny KMP Player po odpowiednim skonfigurowaniu znakomicie współpracuje z PureVideo i odtwarza absolutnie wszystkie obsługiwane przez dekodery NVIDIA formaty.

Asus Pundit to elegancka obudowa, która stanowi idealną podstawę multimedialnego PCeta



Bez PureVideo obraz często traci na jakości.



Dzięki funkcjom PureVideo błędy w kodowaniu obrazu są sprzętowo korygowane.

wać się na zwykły model EE, bez dopisku SFF w nazwie. Potrzebuje on 65 W, co i tak jest wynikiem bardzo dobrym w stosunku do zwykłych Athlonów X2, które pobierają około 89 W. Model 3800+ w tej chwili cechuje się atrakcyjnym stosunkiem wydajności do ceny: przyjdzie za niego zapłacić około 470 zł.

Gdy wybierzesz już procesor, musisz dobrać do niego także odpowiednią kartę graficzną. Wydawać by się mogło, że do odtwarzania zwykłych filmów nadaje się nawet taka zintegrowana z płytą główną. Jednak aby móc komfortowo oglądać materiały w wysokiej rozdzielczości, **wymagana jest dość wydajna karta, która będzie wspierać sprzętowo dekodowanie filmów HD.** W tym celu została przygotowana

Karta Galaxy z wydajnym chłodzeniem firmy Zalman ma najlepszy stosunek jakości do ceny w swojej klasie.

specjalna technologia NVIDIA o nazwie PureVideo, która sprawia, że grafika przejmuje na siebie dużą część operacji związanych z dekodowaniem obrazu. Dzięki temu można oglądać płynnie filmy HD nawet na stosunkowo słabym komputerze, gdyż procesor i karta graficzna



dzielią się ze sobą obliczeniami. PureVideo ma jeszcze jedną zaletę: znacznie poprawia jakość obrazu, eliminując makrobloki czy przeplot. W tej chwili system ten współpracuje praktycznie ze wszystkimi formatami zapisu obrazu HD, czyli H.264, MPEG HD oraz WMV HD. Działa także ze zwykłymi filmami DVD oraz plikami w formacie MPEG2. Co istotne, do PureVideo nie potrzeba ogromnie wy-

dajnego GeForce'a. Wystarczy w zupełności tani 7300 GT, którego można nabyć już za 300 zł. Najlepiej zdecydować się na model Galaxy z cichym i skutecznym chłodzeniem firmy Zalman. Sprzęt ten ma także radiatory na pamięciach i znakomicie można go podkręcić. Uwaga: w przypadku Pundita karty graficzna i dźwiękowa muszą być niskoprofilowe (low profile).

Najważniejsze komponenty masz już określone i resztę zestawu możesz dobrać wedle własnych upodobań, pamiętaj jednak o kilku istotnych kwestiach. **Jeśli jesteś posiadaczem amplitunera z dekodernem Dolby i DTS, wystarczy ci praktycznie jakakolwiek karta z wyjściem cyfrowym.** Wtedy można poprowadzić dźwięk przewodem TOSLINK, jego dekodowaniem zajmie się elektronika amplitunera. Jednak jeśli zechcesz podłączyć multimedialnego PCeta do komputerowego zestawu głośnikowego 5.1, trzeba będzie pokusić się o lepszą kartę dźwiękową, taką z procesorem DSP. Jego zadaniem będzie dekodowanie dźwięku Dolby i DTS. Odpowiednim sprzętem będzie nawet nieco leciwy Sound Blaster Audigy. Jeśli cię stać, możesz pokusić się o nabycie któregoś z najnowszych modeli Sound Blaster X-Fi.

**Komputer należy wyposażać także w pamięć operacyjną. Nie potrzeba jej dużo, nie musi być również bardzo szybka.** Wystarczy 512 MB pamięci PC-667, w cenie około 150 zł. Do tego niezbędne są jeszcze dysk i napęd DVD. Twardziel powinien być cichy i w miarę wydajny, dlatego też warto zdecydować się na któryś z modeli Seagate lub Samsung, obowiązkowo pod interfejs Serial ATA. Jego pojemność dostosuj do swoich wymagań. Jeśli chcesz oglądać filmy niemal wyłącznie z płyt CD/DVD, wystarczy ci nawet 80 GB miejsca na system oraz trochę materiałów wideo i aplikacji. Jeżeli masz zamiar zbierać na dysku filmy, zdjęcia i muzykę, warto zdecydować się na droższy model. **W tej chwili najlepszy stosunek jakości do ceny uzyskują twarde**

**o pojemności od 250 do 320 GB.** Na koniec zostaje napęd DVD-ROM, który powinien bez problemu radzić sobie z odczytem płyt dwuwarstwowych, gdyż na nich zapisana jest większość filmów DVD. W ten sposób skompletowałeś swój nowoczesny komputer multimedialny. Ile wydałeś, możesz sprawdzić w tabelce. Jeśli zostało ci trochę grosza w kieszeni, warto dokupić pilota. Wiele różnych modeli znajdziesz w sklepach i serwisach aukcyjnych, a cena wynosi około 30 zł.

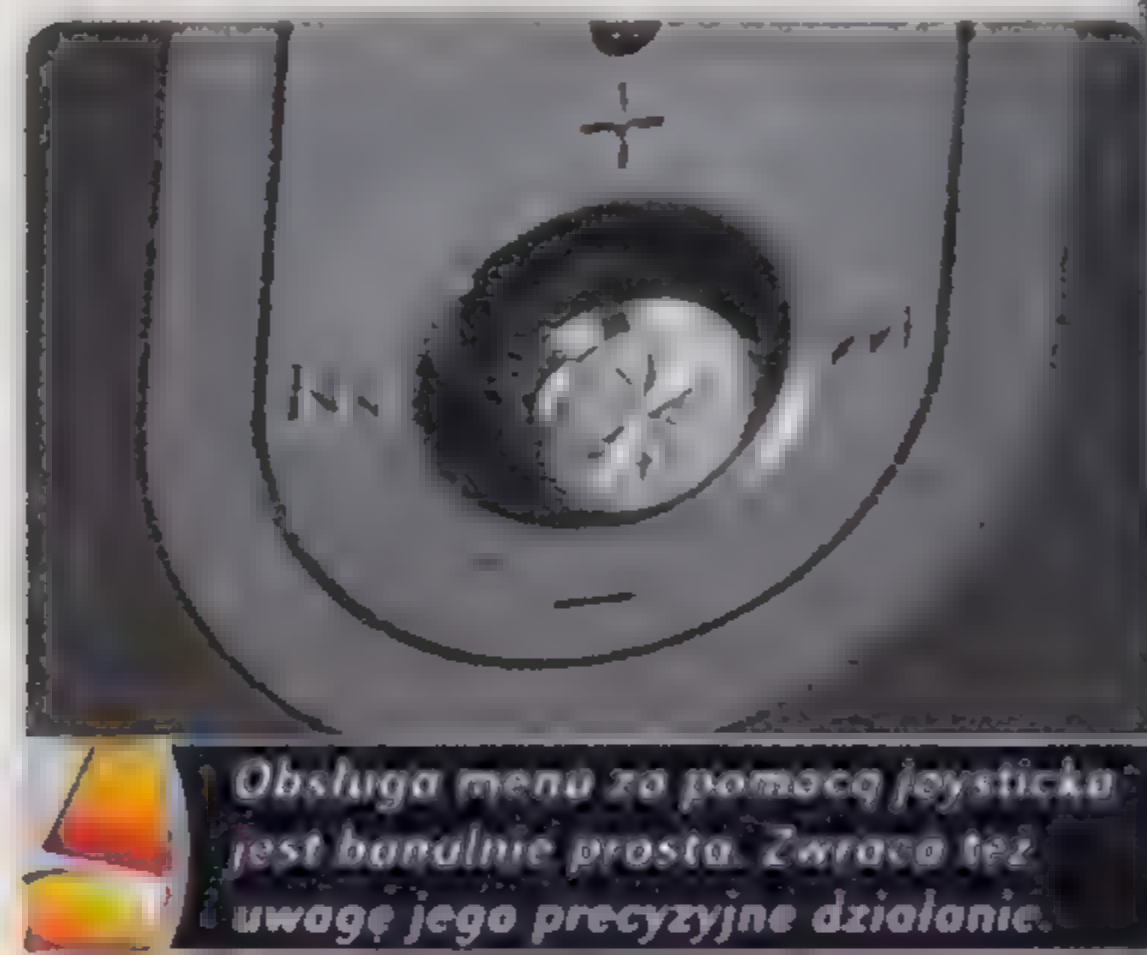


# MPIO ML 100

Mniejszy niż Tamcio Paluch

**M**PIO ML 100 początkowo oznaczany był symbolem FY 900 i znajdował się dokładnie pomiędzy dwoma odtwarzaczami z nowej serii: FY 800 i FL 500. **Podobnie jak testowany przez nas ostatnio FY 800, playerek wyposażony jest w 1 GB wbudowanej pamięci.** Nie posiada jednak slotu na kartę SD, co uniemożliwia jego rozbudowę. To cena za niewielkie gabaryty urządzenia – ma ono wielkość dziewięciowoltowej baterii. Inną cechą ML 100 jest zastosowany rodzaj zasilania (jeden paluszek AAA). Jak dla mnie takie rozwiązanie sprawdza się lepiej niż wbudowany akumulator, bowiem umożliwia wymianę źródła energii podczas podróży.

**Stylistyka i wykonanie ML 100 są bez zarzutu, problemy były tylko z szybkim wyciągnięciem zaślepki do kabelka USB.** Jest ona osadzona trochę za głęboko i umocowana



Obsługa menu za pomocą joysticka jest banalnie prosta. Zwraca też uwagę jego precyzyjne działanie.

**INFO**

Producent: <http://www.mpio.com/>

Dystryb. w Polsce: <http://www.mpio.pl/>

- niewielkie rozmiary • proste w obsłudze menu • dobry dyktafon
- mała waga • niezły wygląd i wykonanie • długi czas pracy (do 20 h)
- zasilanie przez baterię AAA

brak obsługi formatu OGG • cena • brak polskiego menu i instrukcji

cena dystrybutora 100 299,00 zł 100 399,00 zł

cena w sieci 100 252,00 zł

**Dane techniczne**

- wbudowana pamięć: 1 GB, 2 GB
- wyświetlacz FSTN LCD z białym podświetleniem (4 linie)
- odtwarza: MP3, WMA (DRM), ASF
- 5-pasmowy equalizer
- 8 ustawień EQ (w tym użytkownika)
- pasmo przenoszenia: 20 Hz – 20 kHz
- dyktafon
- radio
- zasilanie: bateria AAA
- wymiary: 28,1 x 60,3 x 19,5 mm
- waga: 24 g (bez baterii)
- połączenie: USB 2.0

Jeśli uważasz, że 1 GB w zupełności ci wystarczy, a formatu OGG nie używasz, ML 100 może być dobrym wyborem.

**click! 4**

MOŻLIWOŚCI CENA WYGLĄD

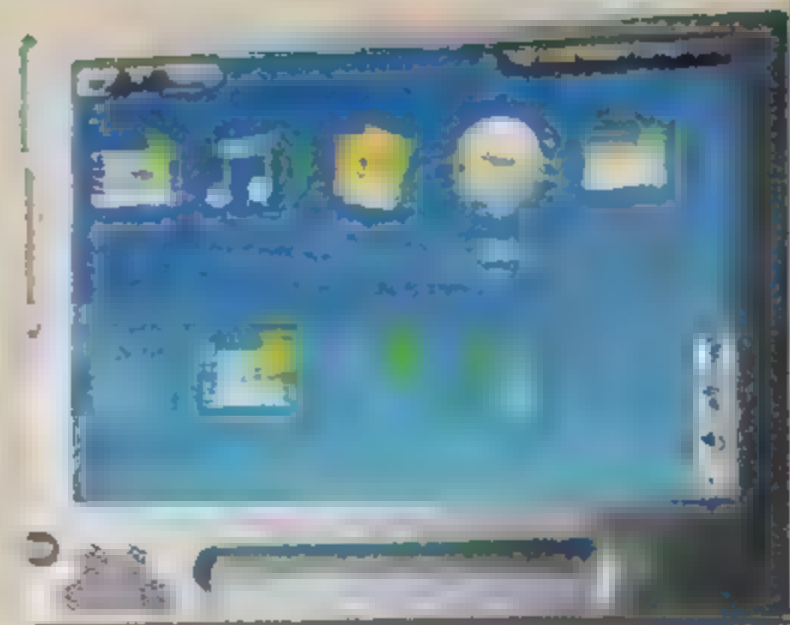
na cienkim kawałku gumy. Obawiam się, że po pewnym czasie może się urwać. Odtwarzacz posiada wyświetlacz FSTN LCD z białym podświetleniem, tuner FM z pamięcią 25 stacji oraz funkcję dyktafonu z możliwością nagrywania z radia. Korektor barwy ma osiem trybów do wyboru, w tym jeden definiowany przez użytkownika. W menu ML 100 możliwa jest zmiana języka (do wyboru około 50). Niestety, polska wersja nie włącza się (a inne tak). Brakuje również instrukcji po polsku, szkoda.

**Na liście obsługiwanych przez urządzenie formatów zabrakło OGG, który zapewnia bardzo dobrą jakość dźwięku przy minimalizacji rozmiaru pliku.** Nie sądzę jednak, żeby większość użytkowników odczuła ten brak. Tak czy inaczej MPIO ML 100 ma niestety kilka wad.

Nie przesądzają one o funkcjonalności urządzenia, ale biorąc jeszcze pod uwagę cenę playerka, nie wygląda to już tak różowo...

## Dotknij i oglądaj

**Archos 704 Wi-Fi** to odtwarzacz multimedialny z dotykowym, 7-calowym wyświetlaczem (800 x 480 pikseli i 16 mln kolorów). Urządzenie posiada dysk twardy o pojemności 80 GB i moduł łączności Wi-Fi, obsługuje takie formaty jak MP3, MWA, JPEG, WAV, PNG, BMP oraz MPEG-4. Cena to ok. 1500 złotych.



Mobiletechreview

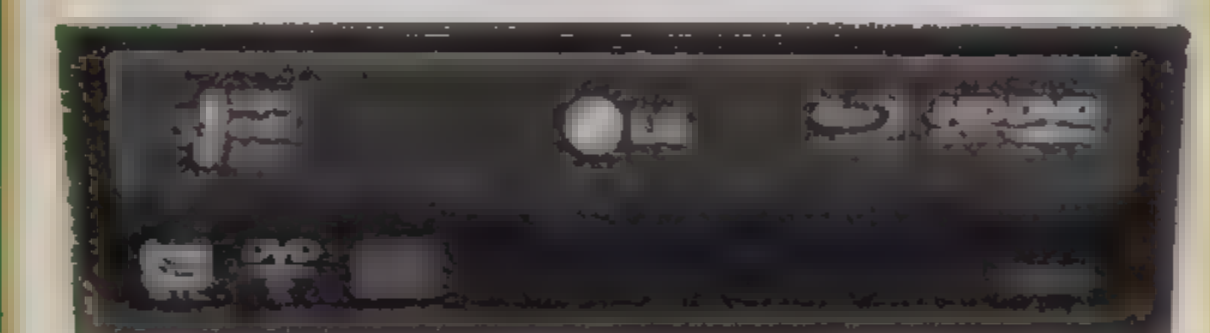
## Płaska jak deska



**TSK-VX7** to klawiatura dotykowa firmy Amex Digital. Tak jak wszystkie kontrolery z tej rodziny, TSK-VX7 jest bardzo cicha, odpada też problem z brudem pomiędzy klawiszami. Linie, które stanowią obrys przycisków, zostały podświetlone. Niestety sprzęt nie został wyposażony w zestaw klawiszy numerycznych.

Gizmodo

## Niebieski laser



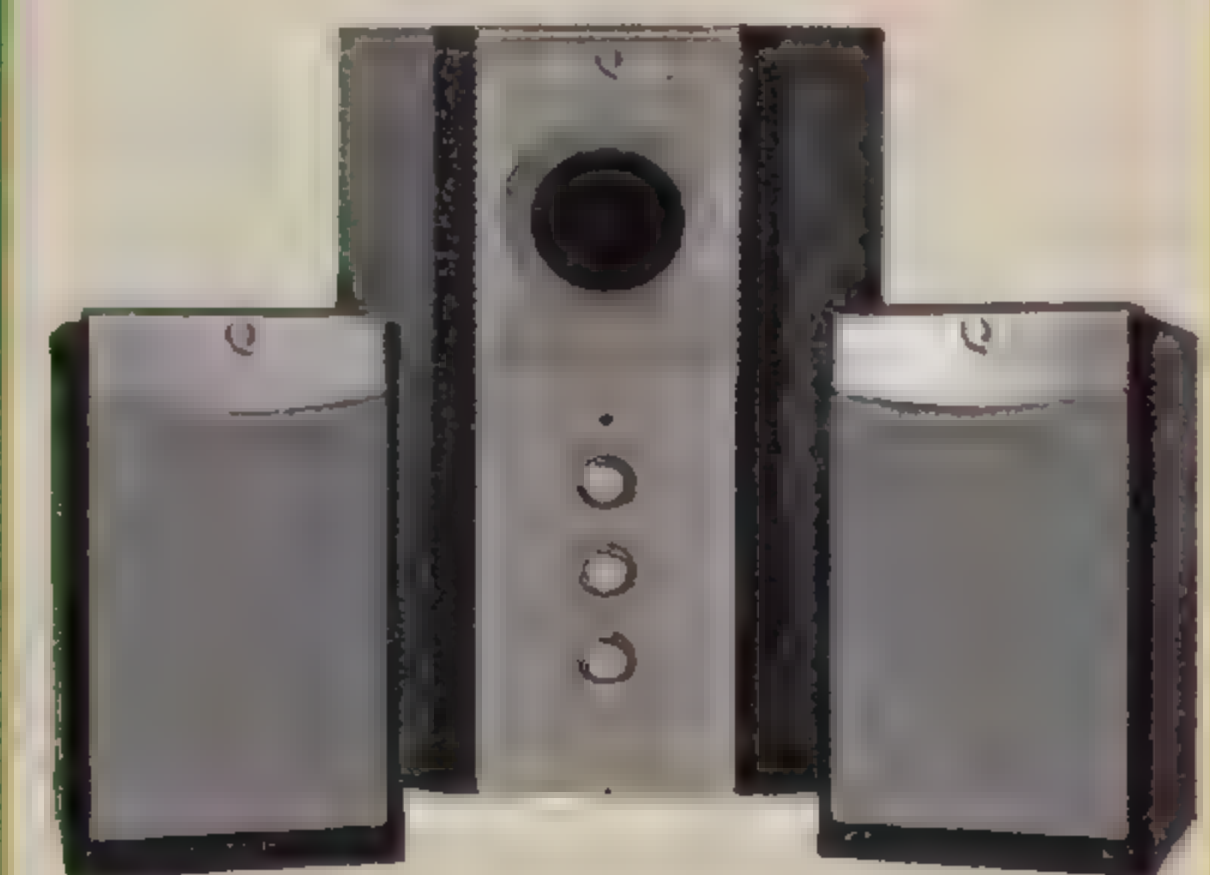
**Podczas targów CeBIT** zaprezentowana została nowa nagrywarka Blu-ray firmy Hitachi-LG Data Storage o oznaczeniu GGW-H10N. Sprzęt ten potrafi również czytać nośniki HD DVD.

laptoplogie

## Gwóźdź do trumny VHS

**Sony** zaprezentowało DVDirect VRD-MC3, urządzenie do przenoszenia zawartości kaset VHS na płyty DVD (posiada analogowy port S-video oraz composite-video). Nagrywarka obsługuje formaty: DVD-R, DVD+R, DVD-RW, DVD+RW, ma też sloty na karty CompactFlash, xD, SD i Memory Stick. Na 2,5-calowym ekranie wyświetlane są instrukcje dotyczące zapisu. Cena sprzętu to ok. 800 zł.

reghardware



## Prawie jak diament

**2.1 668 TOPAZ** jest kompletem głośników w systemie 2.1 firmy Q-Line. Łączna moc zestawu RMS wynosi 400 W, pasmo przenoszenia: od 30 Hz do 20 kHz. Sprzęt jest objęty 24-miesięczną gwarancją i kosztuje zaledwie 119 zł.

4press

# Genius BT-02N

Bezprzewodowy składak

**P**udełko z nowymi słuchawkami Geniusa kłuje w oczy jaskrawym, niebieskim napisem „Bluetooth”. I rzeczywiście, po zainstalowaniu oprogramowania oraz przystawki Bluetooth dongle nie musisz więcej martwić się o płączące się kable. Konfiguracja programu zabiera dosłownie chwilę. A po niej można już tylko słuchać muzyki i za pomocą przycisków na słuchawkach regulować głośność, wybierać ścieżkę i zatrzymywać/przerywać odtwarzanie w programie Windows Media Player.

**Ciekawą funkcją BT-02N jest możliwość jednoczesnego połączenia z telefonem komórkowym i komputerem.** Jeśli w czasie pracy przy komputerze pojawi się połączenie przychodzące (w komórce), odtwarzanie muzyki zostanie przerwane, a rozmowa będzie przekierowana na wyposażone w mikrofon słuchawki. Jakość dźwięku w takiej sytuacji jest poprawna.

Muzycznie BT-02N nie zachwycają, dają o sobie znać skromne parametry techniczne (zakres częstotliwości: 200 Hz – 16 kHz). **Słuchawki mają specyficzną konstrukcję, umożliwiającą złożenie zestawu i schowanie do futerału (skóropodobny, gruby materiał).** Zajmują wówczas niewiele miejsca. System ten osłabia jednak konstrukcję pałąka. Zatrząsk, któ-

rym „zamyka” się słuchawki, jest za słaby. Zdarzało się, że składały się one samoistnie. Na dodatek podczas dłuższej pracy odczuwa się pewien dyskomfort, plastikowe elementy urządzenia naciskają na uszy.

Wydaje się, że Genius BT-02N przyda się przede wszystkim w podróży, kiedy brak kabelków przyłączeniowych i niewielkie gabaryty mają duże znaczenie. Do codziennej pracy i zabawy lepszy byłby jednak solidniejszy model.

**INFO**

Producent: <http://www.geniusnet.com/>

Dystryb. w Polsce: <http://www.geniusnet.com/>

- niezłe, intuicyjne oprogramowanie
- możliwość złożenia i schowania w futerał • opcja sterowania muzyką na słuchawkach • większy od deklarowanego zasięg (nawet 13 m)
- opcja współpracy z telefonem komórkowym

przeciętna jakość dźwięku • problemy z systemem składania słuchawek • długi czas ładowania • niewygodne przy dłuższym użytkowaniu • wysoka cena

cena dystrybutora 280,00 zł

**Dane techniczne**

- zakres częstotliwości: 200 Hz – 16 kHz
- zasilanie: litowo-polimerowa bateria doładowywana (280 mA h, 3,6 V)
- sterowanie: na słuchawkach
- czas pracy: 8 h
- czas ładowania: 4 h
- wymiary głośników: 36 mm x 6 mm
- system Bluetooth Headset zgodny z tel. kom. i profilami Hand free, AVRCP, A2DP
- funkcje: stop, regulacja głośności, pominięcie

Te słuchawki możesz wcisnąć do plecaka lub walizki bez obawy, że je uszkodzisz. Szkoda jednak, że grają raczej przeciętnie, a cena jest wysoka.

**click! 4**

MOŻLIWOŚCI CENA WYGLĄD



# AM-77 Gaming Laser Mouse

Mysz Apollo

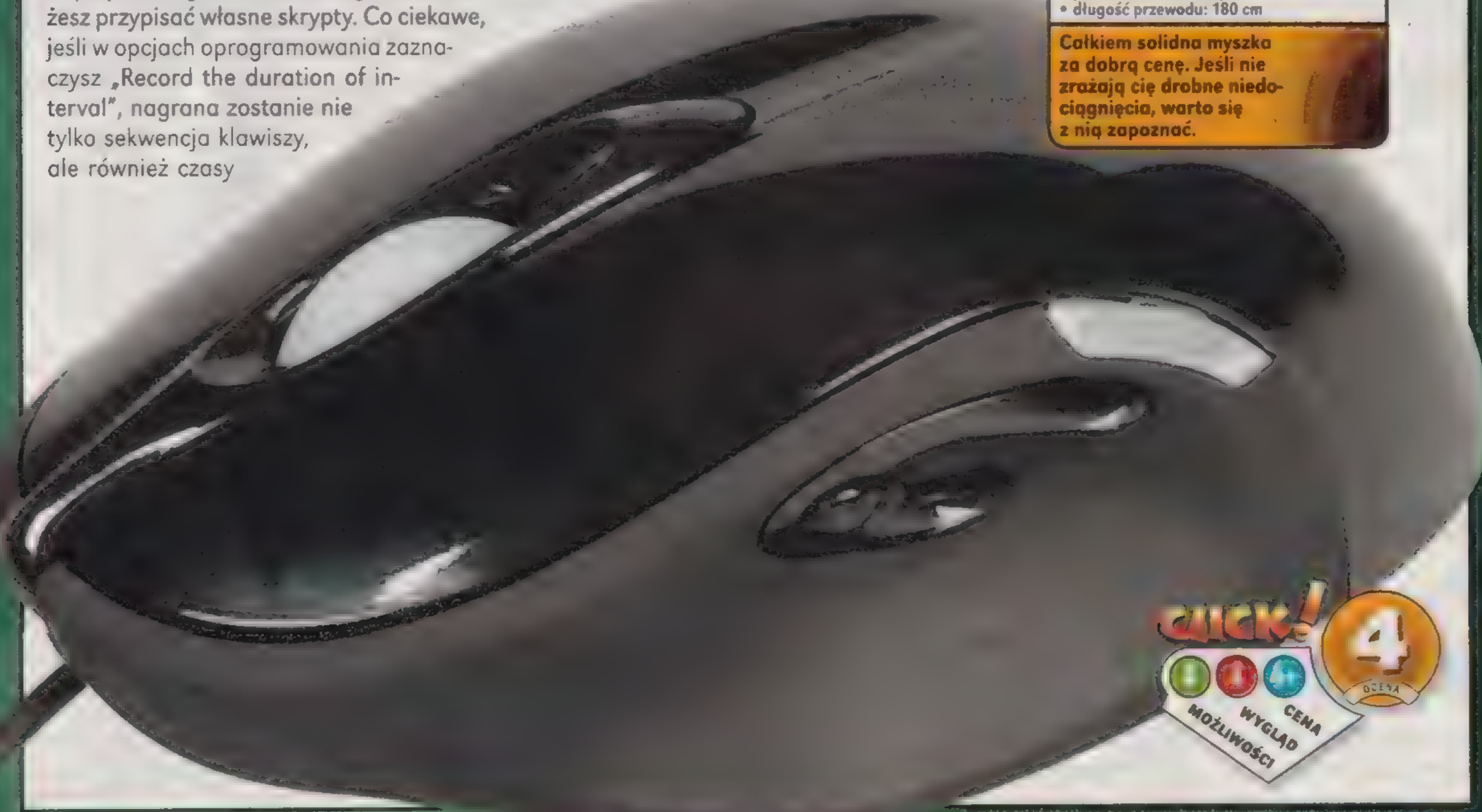
Nazwa nowej myszki z Apollo Multimedia brzmi groźnie. Również jej wygląd sugeruje, że mamy do czynienia z gryzoniem, który służy do czegoś więcej niż przenoszenia ikon na pulpicie Windows. Czarny, błyszczący lakier, opływowy kształt z lekkim garbem a la maska volkswagena garbusa... Kontrastem dla drapieżnego wyglądu jest podświetlona na niebiesko rolka.

**Mysz pracuje w dwóch trybach: 1600 i 800 dpi. Dzięki umieszczeniu z boku przyciskowi przełączenie trwa tylko chwilę.** Aktywacja wyższej rozdzielczości jest sygnalizowana podświetleniem guzika. Obok niego umieszczono dodatkowe trzy przyciski, wszystkie programowalne. Umożliwiają one płynniejszą obsługę aplikacji internetowych albo współpracę z gramami. Do każdego z nich możesz przypisać własne skrypty. Co ciekawe, jeśli w opcjach oprogramowania zaznaczysz „Record the duration of interval”, nagrana zostanie nie tylko sekwencja klawiszy, ale również czasu

ich wciskania. Dostępna jest także opcja loop, czyli zapętlenie zaprogramowanej sekwencji.

AM-77 radzi sobie całkiem nieźle, jednak ma kilka pomniejszych wad. Jedną z nich jest nieprecyzyjnie działająca, zbyt „luźna” rolka. **Mysz jest też przeznaczona tylko dla praworęcznych graczy.** Na dłuższą metę przeszkadza również zbyt gładka jej powierzchnia. Podczas gorących pojedynków palce ślizgają się po przyciskach. Z kolei profilowane boki gryzonia sprawiają, że dostęp do najgłębiej osadzonego przycisku jest nieco utrudniony. Jeśli cię to nie zraża, wystarczy 85 złotych, żeby stać się posiadaczem AM-77.

<b>INFO</b>	
Producent:	<a href="http://www.apollomultimedia.com.pl/">http://www.apollomultimedia.com.pl/</a>
Dystryb. w Polsce:	<a href="http://www.apollomultimedia.com.pl/">http://www.apollomultimedia.com.pl/</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>duże ślizgacze • masywna, solidna konstrukcja • szybka zmiana skryptów • sensownie umieszczony przycisk zmiany rozdzielczości • niewygodna cena • gwarancja na 2 lata</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>przeciętna rolka, słaby „klik” • zbyt gładkie tworzywo klawiszy • ograniczony dostęp do jednego z programowanych przycisków</li> </ul>	
Cena dystrybutora: 85,00	
<b>Dane techniczne</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>typ myszki: optyczna</li> <li>przylaczenie: USB 2.0</li> <li>liczba przycisków: 7, w tym 3 z możliwością programowania skryptów</li> <li>brak obciążenia</li> <li>rozdzielczość: 800, 1600 dpi</li> <li>długość kabla: 130 cm</li> <li>gwarancja: 2 lata</li> <li>próbkiwanie: 6600 fps</li> <li>długość przewodu: 180 cm</li> </ul>	
Całkiem solidna myszka za dobrą cenę. Jeśli nie zrażają cię drobne niedociągnięcia, warto się z nią zapoznać.	



## Zbuduj komputer!

Poradnik „Zbuduj komputer” to nowa publikacja zaprzyjaźnionej redakcji „PC Format: Krok po kroku” dla osób, które planują samodzielny montaż komputera. Na 138 stronach znalazły się porady dotyczące m.in. doboru podzespołów. Poradnik zawiera opis i wizualizacje (na płycie CD) kolejnych etapów składania PCeta, instalacji systemu operacyjnego, konfiguracji oprogramowania. Cena 12,90 zł.



Z. S. Zi.

## Demagnetyzer Demag

Japońska firma Furutech zaprezentowała sprzęt o nazwie Demag, który usuwa z nośników CD, DVD, a także płyt winylowych i kabli zaburzenia magnetyczne wywołane przez inne urządzenia. Szumy są przyczyną błędów w odczycie danych oraz zmniejszenia przepustowości przewodów elektrycznych. Możesz demagnetyzować swoje kable już za 900 złotych! Warto!



Z. S. Gizmodo

## Dlaczego warto studiować

Studenci z uniwersytetu w Monachium zaprojektowali urządzenie, które będzie sygnalizować obsłudze lokalu, że piwo w kufle gościa właśnie się kończy. Aparat to właściwie podstawka wyposażona w czujnik, który sprawdza wagę kufła. Wydaje się, że to jest wreszcie właściwy kierunek rozwoju elektroniki!

Z. S. Ubergizmo

## 7164 konkurs SMS

Czarna jak noc klawiatura A4Tech X7 z trzema krwistoczerwonymi klawiszami WSAD może być twoja! Do kompletu mysz X7, jeden z najgroźniejszych modeli przenoszonych do grania!



Wybierz jedną, właściwą odpowiedź, a być może sprzęt będzie tylko Twój!

## Co oznacza słowo admiracja?

- podziw
- imię bogini, ducha opiekuńczego admirałów i kontradmirałów
- funkcję w spółdzielni mieszkaniowej

Odpowiedź wpisz według schematu: CLMO.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 7 maja 2007 r.

Fundatorem nagrody jest A4Tech.



## Spider-Man 3



To trzecia już część przygód Spider-Mana – tym razem jego czerwono-niebieskie ubranko staje się niepokojąco czarne i mroczne. Nowy design to sprawa pochodząca z kosmosu symbionta, który do życia potrzebuje adrenaliny. Obcy organizm da Spider-Manowi nowe moce, ale cena za to będzie bardzo wysoka...

**W najnowszym filmie Parker ma aż trzech przeciwników: Sandmana, Venoma oraz Zielonego Goblina.** Oczywiście wszyscy pamiętamy, że ten ostatni zginął w pierwszej części, ale jak wiadomo – Norman Osborn miał syna, Harry’ego, który w trójce przejmuje po nim ubranko oraz wszystkie gadżety konieczne do wykorzystania Spider-Mana.

Uwaga, uwaga! Oprócz uroczej wybranki serca Petera Parkera w filmie pojawia się jeszcze jedna piękna kobieta. Czy Mary Jane Watson zejdzie na drugi plan? Odpowiedź na to pytanie znajdziesz w kinie!

Premiera kinowa: 04.05.2007  
Gatunek: akcja, sci-fi  
Produkcja: USA



## Taxi 4

Mamy olbrzymie szczęście, że Luc Besson nie spełnił swoich młodzieńczych marzeń i nie został naukowcem specjalizującym się w temacie delfinów butelkonosych i koników morskich. **Nie mielibyśmy wówczas tak niesamowitych filmów jak „Leon Zawodowiec”, „Nikita”, „Wielki błękit” czy świetne „Taxi”.**

Od „Szybkich i wściekłych” wolę szybkich i zabawnych, czyli wszystkie trzy dotychczasowe części perypetii przekomicznego duetu: uwielbiającego niebezpieczną jazdę taksówkarza Daniela (Samy Naceri) oraz jego przyjaciela – niezdarne policjanta Emiliena (Frédéric Dieffenthal). Tym razem staną oni przed największym wyzwaniem – będą walczyć z rosyjską mafią!

Nie sądzę, żeby chłopaki w ładzie samara dały radę, ale Wania i Sasza mają również inne atuty. Jeśli chcesz się przekonać, jakie, pójź do kina!

Premiera kinowa: 27.04.2007  
Gatunek: komedia/akcja  
Produkcja: Francja



## Wakacje Jasia Fasoli

Kiedy patrzy się na facjatę Rowana Atkinsona, znanego bardziej jako Jaś Fasola, trudno uwierzyć, że ten facet studiował inżynierię na Newcastle University i Queen’s College w Oxfordzie.

„Wakacje Jasia Fasoli” nie odbiegają od jego codzienności, którą poznaliśmy w wielu odcinkach serialu. Wszystko zaczyna się pewnego deszczowego popołudnia, kiedy to nasz bohater dowiaduje się, że właśnie zdobył pierwszą nagrodę w loterii parafialnej – tygodniowe wakacje na południu Francji oraz nową kamerę wideo!

Pan Fasola wpada na szatański pomysł. Postanawia maksymalnie wykorzystać 168 godzin wakacji i jedzie do Cannes w trakcie trwania słynnego festiwalu filmowego! Możecie być pewni, że na pewno zabłyśnie jaśniej niż niejedna obecna tam gwiazda kina. Warto to zobaczyć, również dlatego, że w filmie wystąpił Willem Dafoe.

Premiera kinowa: 20.04.2007  
Gatunek: komedia  
Produkcja: Wielka Brytania



# Tracer Presto 5.1

Głośnik w każdym kącie

O becnie w moim prywatnym rankingu zestawów 5.1 liderem jest system Genius SW 5.1 Home Theater. Dzisiejszy bohater, konstrukcja sygnowana logiem Tracera, to uniwersalny komplet głośników do gier i filmów.

Pierwszy plus Tracer Presto 5.1 to drew-

niane obudowy wszystkich elementów. Warto zwrócić uwagę, że center ma konstrukcję poziomą, dzięki czemu cały zestaw prezentuje się niezwykle wizualnie, ale nie dźwiękowo, bo głośniczek centralny ma takie same parametry jak satelity. Jakość wykonania nie jest niestety perfekcyjna, co widać m.in. na styku płyty czołowej i obudowy subwoofera. Dość topornie wygląda też

pilot. Kwestia designu jest jednak drugorzędna, gorzej, że nie można sterować głośnością tylnych i przednich satelitów. Jest tylko regulacja globalna oraz głośnika centralnego i poziomu basów.

Testy muzyczne wypadły poprawnie (na wyróżnienie zasługuje bas), ale żeby podłączyć sprzęt do karty 5.1 w komputerze, trzeba było dodatkowych kabli, bowiem w zestawie są tylko chinchy oraz stereo! Podczas pracy pojawił się inny

problem. **Subwoofer zdecydowanie za mocno się grzeje. Ponieważ urządzenie nie ma systemu odprowadzania ciepła, zachodzi obawa o stan elektroniki głośnika niskotonowego po dłuż-**

szym użytkowaniu. Niestety bardzo skromnie wygląda również instrukcja, w której brakuje schematów podłączenia urządzenia do komputera lub DVD (rysunek, jak skonfigurować kable, jest tylko na opakowaniu).

Komplet Tracer Presto 5.1 działa poprawnie przy grach komputerowych, nieźle radzi sobie również z filmami, jednak na pewno nie jest to zestaw dla melomana. Biorąc pod uwagę relację ceny do jakości, jest nieźle.

INFO	
Proda-cent:	<a href="http://www.tracer.pl/">http://www.tracer.pl/</a>
Dystryb. w Polsce:	<a href="http://www.tracer.com.pl/">http://www.tracer.com.pl/</a>
niezły wygląd • pilot w zestawie • drewniane obudowy wszystkich głośników • niska cena • poprawne brzmienie • zdejmowane maskownice	
przeciętny wizualnie i funkcyjnie pilot • niedopracowana instrukcja • brak kabli do podłączenia z kartą muzyczną 5.1 • brak regulacji sopranów • takie same parametry muzyczne głośnika centralnego i satelity • niebezpieczne grzanie się subwoofera • przeciętna moc zestawu • za krótkie kable przednich satelitów	
cenę dystrybutora	189,90
cenę w sieci	170,00
Dane techniczne	
• moc wyjściowa RMS: 48 W	
• długość przewodów: 2 x 570 cm, 3 x 170 cm	
• pasmo przenoszenia: 20 Hz - 200 kHz	
• funkcja 3D	
• diody: operate i stand by	
• regulacja niskich tonów za pomocą pilota	
• opcja mute na pilocie	
• okres gwarancji: 12 miesięcy	
• rozmiary: subwoofer - 260 x 270 x 170 mm, satelity - 180 x 120 x 110 mm, centralny - 240 x 120 x 110 mm	
Tracer Presto 5.1 nie zachwyca, ale w większości domowych zastosowań powinien się sprawdzić.	

## Telewizor w maluchu



Jeśli zrobiłeś niedawno prawo jazdy i zainwestowałeś już w malucha, za jedyne 1000 zł możesz do niego dokupić zasłone przeciwsłoneczną Sun Vision Theatre wyposażoną w odtwarzacz CD, DVD, radio i odbiornik TV z 7-calowym ekranem. Urządzenie odtwarza też pliki z pamięci Flash.

Zródło coolest-gadgets

## Spirala czasu

Futura Studio zaprezentowało zegarek o nazwie Mugen, który wskazuje czas w nowy, nietypowy sposób. Zamiast wskazówek użyto ułożonych spiralnie bloków. Wzdłuż zewnętrznych krawędzi wyświetlacza zapala się 60 segmentów, z których każdy reprezentuje jedną minutę. Wewnątrz znajdują się podobne elementy reprezentujące godziny. Kolor wyświetlacza zmienia się w zależności od pory dnia. Cena: około 350 zł.

Zródło tokyoflash

## Z nią się nie zgubisz



Nokia N95 to jedno z najmłodszych dzieł fińskiego potentata komórkowego. Telefon działa w standardzie 3G, wyposażony jest w 5-megapikselowy aparat, SDPA, Wi-Fi oraz Bluetooth. Największą innowacją jest jednak moduł GPS, który umożliwia nawigację w terenie. Cena: ok. 1700 zł.

Zródło reghardware

## Nagrywaj i odtwarzaj

Przenośny odtwarzacz multimedialny PMP o nazwie Archos 404 to urządzenie wyposażone w kamerę cyfrową, dysk twardy o pojemności 30 GB, 3,5-calowy wyświetlacz LCD i matrycę o rozdzielczości 1,3 mln pikseli. Połączenie play-erka i kamery kosztuje około 1000 złotych za egzemplarz.

Zródło reviews.cnet



## Generuj 3D!

Generator hologramów The Mirage 3D realistycznie odwzorowuje wygląd rzeczywistych przedmiotów. Aby stworzyć hologram, wystarczy umieścić dowolny obiekt wewnątrz urządzenia, a jego obraz zostanie stworzony automatycznie. Cena tego gadżetu to ok. 120 złotych.

Zródło eyetricks

# Tracer Flex TRK-FLX

Miękka i cicha

Idea elastycznej klawiatury, którą można zwinąć jak rurkę z kremem, przemawia do mnie, bo na pewno jest to rozwiązanie bardzo wygodne, jeśli chodzi o transport. **Flex TRK-FLX to właściwie gumowa, elastyczna płachta.** Jej zalety są oczywiste. Jest całkowicie odporna na zalanie, bardzo łatwo ją wyczyścić, a po

Niestety Flex TRK-FLX ma też pewne wady. **Bardzo niechęciło mnie ułożenie klawiszy, szczególnie przycisku backspace, który jest za mały i za daleko odsunięty**

się etui lub inny pokrowiec na klawiaturę – jest jedynie tekturowe pudełko, które szybko się zniszczy.

INFO	
Proda-cent:	<a href="http://www.tracer.pl/">http://www.tracer.pl/</a>
Dystryb. w Polsce:	<a href="http://www.tracer.com.pl/">http://www.tracer.com.pl/</a>
po zwinięciu - niewielkie rozmiary • cicha praca • odporność na wilgoć i zabrudzenia • bardzo dobra cena	
krótki kabel przyłączeniowy • nieprecyzyjne działanie klawiszy • za daleko umieszczony i za mały przycisk backspace • brak etui na klawiaturę	
cenę dystrybutora	24,00
Dane techniczne	
• typ złącza: USB	
• mechanizm: membrana	
• typ klawiatury: slim	
• gwarancja: 24 miesiące	
• długość przewodu: 125 cm	
Nie wyobrażam sobie pracy z tą klawiaturą na co dzień. Może być jednak przydatna np. w podróży.	

od pozostałych klawiszy literowych. Problem stanowi również konieczność mocnego i dokładnego wciskania przycisków. Jeśli użyjesz za małej siły lub nie trafisz dokładnie w środek, litera nie pojawi się na ekranie.

Zastanawiam się też, dlaczego w zestawie sprzedawanym przez Tracera nie znalazło

W przeciwieństwie do plastiku, guma jest jednak mniej narażona na uszkodzenia mechaniczne, co podczas transportu może się przecież zdarzyć. Flex TRK-FLX kosztuje naprawdę niewiele. Jeśli szukasz kontrolera, który pozwoli ci oszczędzić wrażliwy na zabrudzenia i wilgoć komputer przenośny, propozycja Tracera na pewno jest godna rozważenia. Nawet mimo pewnych niedociągnięć i niedogodności w obsłudze.



zrolowaniu ma gabaryty szklanki. Nie bez znaczenia jest też prawie niesłyszalny „klik” klawiszy. Specjalna konstrukcja sprawia, że kontroler znakomicie sprawdza się z urządzeniami przenośnymi.



# Logitech ChillStream

Burczący chłód

Wydawałoby się, że już nic wygodniejszego niż Logitechowski Rumble-Pad 2 powstać nie może – idealny kształt, precyzyjne działanie, estetyczne wykończenie – wszystko to sprawiało, że ta konstrukcja na stałe zagościła na moim biurku. Tymczasem teraz zastanawiam się, czy nie zastąpić jej ChillStreamem...

W stosunku do Rumble-Pada nastąpiło kilka znaczących zmian. Przede wszystkim – **zrezygnowano wreszcie z wi-bracji** (i słusznie, bo i tak właściwie do niczego nie służyły), **dając zamiast nich system chłodzenia dłoni**. Dodatkowo spowodowało to, że pad jest dużo lżejszy. Zmodyfikowano również ułożenie galek – teraz D-pad został

zamieniony miejscami z lewą galką analogową, co upodabnia urządzenie do kontrolera znanego z X360 (również kolory przycisków są takie same).

Do precyzji działania nie mam zupełnie żadnych zastrzeżeń – wszystko chodzi płynnie i bez zarzutów. **Póki co ciekawostką są tylko analogowe dolne**

## INFO

Producent:	<a href="http://www.logitech.com/">http://www.logitech.com/</a>
Dystryb. w Polsce:	<a href="http://www.logitech.pl/">http://www.logitech.pl/</a>
Chłodzenie się przydaje • w miarę wygodne ułożenie przycisków • analogowe dolne trigger • bardzo precyzyjne działanie	
głośne działanie wentylatorów • konieczność instalowania sterowników	
cena dystrybutora	159,00
<b>Dane techniczne</b>	
• 12 przycisków • analogowe dolne trigger • ułożenie przycisków takie jak w X360 • gumowany dół obudowy • chłodzenie dłoni: 3 tryby • gwarancja: 12 miesięcy	
<b>Chłodzenie to gadżet, ale naprawdę przydatny. Kolejna udana konstrukcja Logitecha – jeśli cię stać, śmiało kupuj.</b>	

**trigger – jak na razie każda PeCetowa gra traktuje je jak zwykłe przyciski.** Ale to właśnie przez nie niezbędna jest instalacja sterowników – sprzęt nie jest rozpoznawany automatycznie ani przez Windows XP, ani przez Viwę, dla której jest teoretycznie przeznaczony.

No dobra – a jak wygląda w praktyce chłodzenie? Są trzy opcje: wyłączone, średnie i na maksa. Swoją rolę spełnia nieźle, dzięki nawiewowi ręce się tak nie pocą. Inna rzecz, że **jeśli w pomieszczeniu, w którym grasz, jest chłodno, korzystanie z wiatraków sprawi, że palce mogą ci skostnieć.** Tak naprawdę jedyną wadą ChillStreama jest tylko stosunkowo głośne działanie przy włączonym nawiewie. Nie przeszkadza to jednak na tyle, by się tym padem nie zainteresować.



ChillStream wzorowany jest na padzie do X360. Tak bardzo, że nawet przyciski mają takie same kolory!

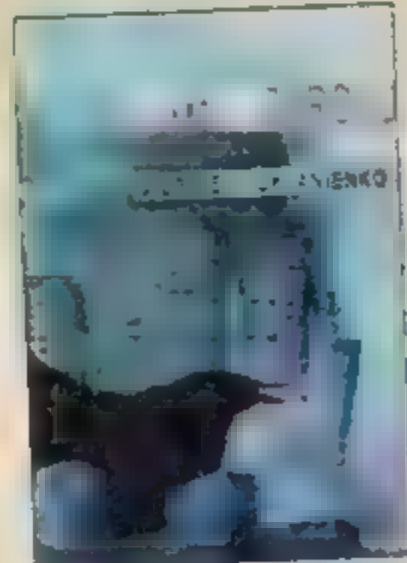
## Książę nicości. Myśl tysiąckrotna

W trylogii Scotta R. Bakera pobrzmiewają jego akademickie pasje (studiował m.in. psychologię, historię i filozofię). Dla przeciętnego zjadacza fantastyki oznacza to, że książek kanadyjskiego pisarza nie czyta się do poduszki, ale w pełnym skupieniu, najlepiej z dzbankiem mocnej kawy pod ręką.

„Myśl tysiąckrotna”, ostatni tom trylogii „Książę nicości”, to dalsze losy Anasurimbor Kellhusa, potężnego wojownika-filozofa. Zbliża się rozstrzygająca bitwa, a Kellhus trzusi się nad opanowaniem starożytnych umiejętności, które pomogą mu w tym starciu.

Najnowsza powieść Bakera to nie tylko podróż w krainę fantasy. To również pierwiastki filozofii Nietzschego czy Heideggera i echo Tolkienowskiego Śródziemia w historycznej, a nie baśniowej oprawie. Nie każdy jest gotowy na tę podróż.

**Autor:** Scott R. Bakker  
**Tytuł:** „Książę nicości. Myśl tysiąckrotna”  
**Wydawca:** Mag  
**Cena:** 35,00 zł



## Niech żyje Polska. Hura! Tom 2

Drugi tom antologii i kolejne dziesięć opowiadań autorów należących do Klubu Tfurcuf. Że fantazja w narodzie nie gini, przekonuje w postawie Rafał A. Ziemkiewicz, ale po przeczytaniu książki jestem pewien, że nie potrzeba nam żadnych dodatkowych argumentów.

Każda z krótkich form zawartych w antologii oparta jest na oryginalnym i ciekawym pomysle. Opowiadania napisane są równo, nie ma wśród nich takiego, którego chciałbym się pozbyć.

„Lustro dla niewidzialnego człowieka” to nowelka Jerzego Rzymowskiego. Nie jest to jednak kolejna sztampa o nieudanym eksperymencie wojskowym, ale opowieść o człowieku, który był tak nijaki, że ludzie przestali go widzieć. „Gości z pokoju obok” Kula-kowskiej czy „Jak ja was [...] nienawidzę” Piekary. Jeśli czegoś po przeczytaniu antologii żal, to tego, że te książki tak szybko się kończą.

**Tytuł:** „Niech żyje Polska. Hura!” Tom 2  
**Wydawca:** Fabryka Słów  
**Cena:** 28,50 zł



## Patrol zmroku

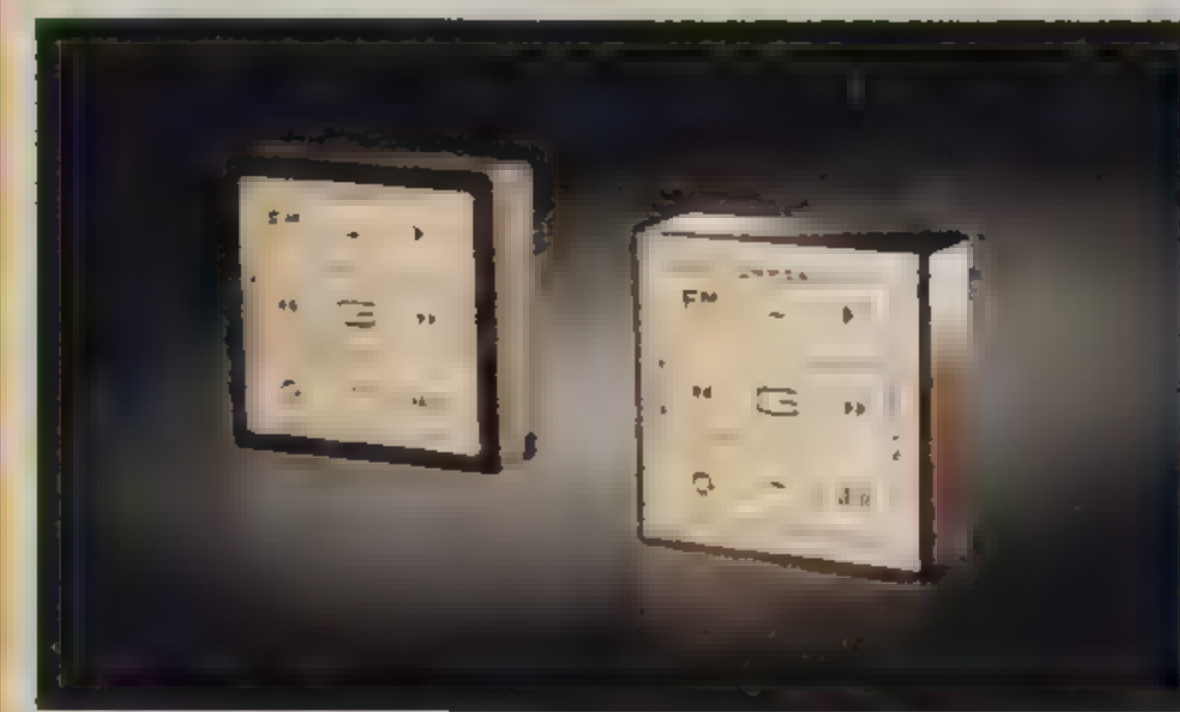
Miłośnik gier komputerowych, muzyki rockowej i dobrej kuchni, z zawodu lekarz psychiatra, Siergiej Łukjanienko jest obecnie jednym z najpopularniejszych pisarzy rosyjskojęzycznych – łączny nakład jego książek przekroczył milion egzemplarzy. „Patrol zmroku” to kontynuacja jego wcześniejszych bestsellerów: „Patrolu nocnego” i „Patrolu dziennego”.

Anton Gorodecki, bohater książki Łukjanienki, to z pozoru szary mieszkaniec Moskwy. To jednak mylne wrażenie, bowiem Gorodecki to w rzeczywistości Inny – człowiek obdarzony zdolnościami magicznymi...

Inni dzielą się na Jasnych i Ciemnych, poza nimi jest świat zwyczajnych śmiertelników. Co się jednak stanie, jeśli wszyscy ludzie staną się Inni? Strach nawet o tym pomyśleć, kiedy się widzi tych panów w starych bmw stuningowanych na bolidy F1! Gorodecki też się tego obawia, ale jeszcze nie wie, że to dopiero początek. Czego? Przekonaj się sam, warto.

**Autor:** Siergiej Łukjanienko  
**Tytuł:** „Patrol zmroku”  
**Wydawca:** Mag  
**Cena:** 29,99 zł

## Tani i dobry



Player o nazwie Symphonia to ekstrawagancki produkt firmy Gresso. Urządzenie o wymiarach 3,8 x 3,8 x 1 cm odtwarza pliki MP3, WMA, OGG i ASF. Posiada również tuner radiowy. Sprzęt wykonany jest z materiałów najwyższej jakości, m.in. afrykańskiego drewna mahoniowego ze złotymi, 18-karatowymi wykończeniami. Możesz sobie kupić to чудо za około 12 000 zł.

Zródło: 4press

## Czuły i szybki

Oferta Canona zostanie wzbogacona o model EOS-1D Mark III. Jak zapewnia producent, to najszybszy aparat typu SLR na świecie. Możliwe jest wykonywanie zdjęć seryjnych z rozdzielczością 10 megapikseli, prędkością 10 klatek na sekundę i z buforem 110 zdjęć w formacie JPEG lub 30 w formacie RAW. Czułość matrycy ma zakres 50-6400 ISO. Ceny nie podano.

Zródło: Gizmodo

## Mały Panasonic



Panasonic zaprezentował prototyp SDR-S10, najmniejszej jak dotąd kamery kompatybilnej z nośnikami pamięci SD/SDHC. Urządzenie ma wymiary 3 x 6,3 x 11,4 cm, zostało wyposażone w 2,7-calowy wyświetlacz LCD i 10-krotny zoom optyczny. Ceny ani terminu premiery nie podano.

Zródło: pocket-lint

## 7164 konkurs SMS

Manta MM739 Ring to gryzoń, którego żywotność klawiszy gwarantowana jest na 1 000 000 kliknięć! Chcesz zobaczyć co się stanie, kiedy klikniesz 1 000 001 raz? Wygraj myszkę Ring i przekonaj się!

Wybierz jedną, właściwą odpowiedź, a być może sprzęt będzie tylko twój!



## Co oznacza słowo adarga?

- Mauretańska tarcza sporządzona ze skóry
- Garnek do gotowania kluch na parze
- Tytuł nowej gry z Metropolis Software

Odpowiedź wpisz według schematu: CLWM.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 7 maja 2007 r.

Fundatorem nagrody jest Manta.



to zwykły snobizm. Wywyższanie się z powodu posiadania takiej czy innej karty lub liczby ramek w kompku brzmi dla mnie równie zabawnie, jak zadzieranie nosa dlatego, że w domu stoi mikser Zelmera 800 wat z funkcją turbo do lodu, gdy inni mają góra 400 i mogą miksować tylko marchewki. Głupie? No właśnie.

## 40 groszy dziennie

Na początek pozdrawiam całą redakcję Clicka i rzecz jasna Wielkiego Księcia Zakonu Clicka Wilhelma Naczelnego. Może zacznie tak, w 100% popieram pomysł z płytami DVD, to jedna sprawa. Druga to taka, że mam przed sobą 4 numery Clicka z tego roku: nr 1-84 strony, nr 2-65 stron, nr 3-65 stron, nr 4-65 stron. Co się tak uparliście na numer 65? nie lepiej dobić do 100, więcej miejsca na reklamy i listy. A i jeszcze jedno, CENA. Zrozumiałbym te 6,90 zł, gdyby Click był tygodnikiem, ale to miesięcznik panowie i panie, jak dla mnie Click może kosztować 10 zł. (10,70 zł. - z 7% VATEM) Liczymy, że jeden miech ma 30 dni (niektóre mniej a niektóre więcej). 10,70 zł podzielić na 30 dni to jest ok. 40 groszy dziennie, grosz do grosza i będzie Click, Naczelnny weźmie 13 wypłatę, poczuje się jak tamci panowie przy władzy, będzie więcej kasy na gierki z wyższych półek. Dobra kończę, jeszcze raz pozdrawiam całą redakcję Clicka i Naczelnego (przyjmijcie te dwa nagie miecze)\*

Wąsaty

\* Wąsaty rzeczywiście wysłał nam dwa nagie miecze. W formacie \*.jpg.

Pewnie, 40 groszy na dzień to nie problem, ale pokaż mi, kto będzie te grosiki pracownicy zbierał, oszczędzał, przeliczał. Czytelnicy Clicka to fani, a nie fanatycy. Jeżeli zwiększymy liczbę stron i cenę, to będzie oznaczać przeniesienie się do innej ligi, gdzie czyhają już takie krwiożercze potwory jak XXX! A my wcale nie chcemy! Wolimy, żeby Click kosztował parę, a nie paręnaście złotych i żeby każdy, kto idzie do kiosku kupić paczkę gum do żucia i bilet tramwajowy, mógł sobie bez obawy o własne finanse wziąć do poczytania nowego Clicka.

Te 65 stron wynika z procesu technologicznego, a nie z jakiejś szczególnej magii tej liczby. Ale jeśli chcesz, możesz myśleć, że mroczny mistrz numerologii i czarnego voodoo, Wielki Książę Zakonu Clicka, składa jej ofiary. [Myślę, że właśnie wytypowałem jedną. Postaram się, żeby nóż był tępy. - Naczelnny]



Redaktor Clicka na wakacjach!

No i nie wymyśliłem tematu, he he.

Spodobał mi się twój pomysł. Właściwie to po co masz lecieć do domu? Można by dodać do encyklopedii taki składany wózek na kółkach i sznurek. Wkladałbyś naszą 20-tomową encyklopedię na wózek, przywiązywał sznurek do pasa i już mógłbyś go ciągnąć po ulicach, starając się nikomu nie wadzić. A jakbyś gdzieś coś usłyszał, to tylko musiałbyś się odwrócić i już mógłbyś przeglądać

wszystkie hasła od A do Z!

## Nie mam pomysłu Herr Odynie, sam wymyśl temat

Cześć! Od razu przejdę do rzeczy.

Więc tak: wymyśliłem abyście dali do jakiegoś Clicka Encyklopedię Gracza.

Przykład - Idę sobie ulicą nikomu nie wadząc, aż tu nagle słyszę, że pan XXX robi nową grę. I co? Lecę do domu, otwieram kasę pancerną i wciągam Encyklopedię Gracza. Aha. Pan XXX - urodzony w XXXX, w jego dorobku znajdują się gry x, x, x. Nieźle, nie? Moglibyście ją dawać w odcinkach, jak już skończacie z Klasyką Clicka.

Byłyby w niej nazwiska twórców, słynne gry itp.

Crytelnikozaur

## 25 torebek

Jako wierny czytelnik waszego pisma mam radość w mordę królicza przedstawić jedną sprawę. Obliczyłem, ile Clickom równa się 25 torebek budynku waniliowego firmy „Gellwe” i 45 kostkom rosółowym „Winiary”. Mój jedyny wynik to 3,6 Clicka, czyli w zaokrągleniu 4 xDD

Krawat

Zapomniałeś o kisielu i galaretkie! To niedopuszczalne, niedopuszczalne!

O kazuje się, że naprawdę serio potraktowaliście nasz konkurs. „My chcemy wy dostajecie”. Nawet nie wiedziałem, że są tak stare kostki mydła! Gdyby ktoś chciał otworzyć kiedyś muzeum, informujemy, że mamy kilkanaście egzemplarzy na dobry, niekoniecznie pachnący, początek kolekcji!

Z innych spraw, zapowiadam już nowy konkurs, w którym będziecie mogli wysyłać nam swoje zdjęcia związane z grami, ale nie tylko - przez telefony komórkowe. Już się boję! Ale to dopiero za miesiąc, najpierw poczytajcie, co wysmażyły wasze gorące głowy w bieżącej edycji Niebieskiej Skrzynki.

Herr Odyn

W tym miesiącu nagroda pofrunie do adisona. Gratulujemy!

## Komputerowy rasizm

Siemka, mam do was pytanie czy słyszeliście kiedyś o komputerowym rasizmie?? Ostatnio z moich obserwacji wynika, że jest coś takiego bo np. u mnie w szkole większość moich kolegów ocenia człowieka po tym jaki ma komputer, to znaczy jaki procesor albo karta graficzna i inne tego typu rzeczy. Tak czy siak, oni wyznają zasadę: nie kumpluj się z nikim kto ma mniej niż 512 ram. Tak się składa, że ja nie mam w domu super komputera lecz zwykły, z 256 mb ramu itp. Tak czy inaczej ten na razie mi wystarcza głównie z tego powodu, że chodzi mi CS:D

adison

Hej, rasizm to ideologia zakładająca wyższość niektórych ras ludzkich nad innymi. Zwróć uwagę na słowo rasa. Choćby nie wiem jak je poszerzać, nie da się w nie upchnąć karty graficznej i twardego dysku, lol. To, o czym piszesz,

## My chcemy!

## Nietypową latarkę!

Postanowiliśmy rozświetlić nasze redakcyjne życie i tym razem chcemy od was dostać latarki! Mogą być diodowe, żarówkowe, biwakowe z przesłonami sygnalizacyjnymi, w kształcie słonia lub żyrafy. Do wyboru, do koloru, ale muszą świecić. I nie wysyłajcie nam świeczek. Wiem, że niektórych to zdziwi, ale świeczka to nie latarka!

## Wy dostajecie!

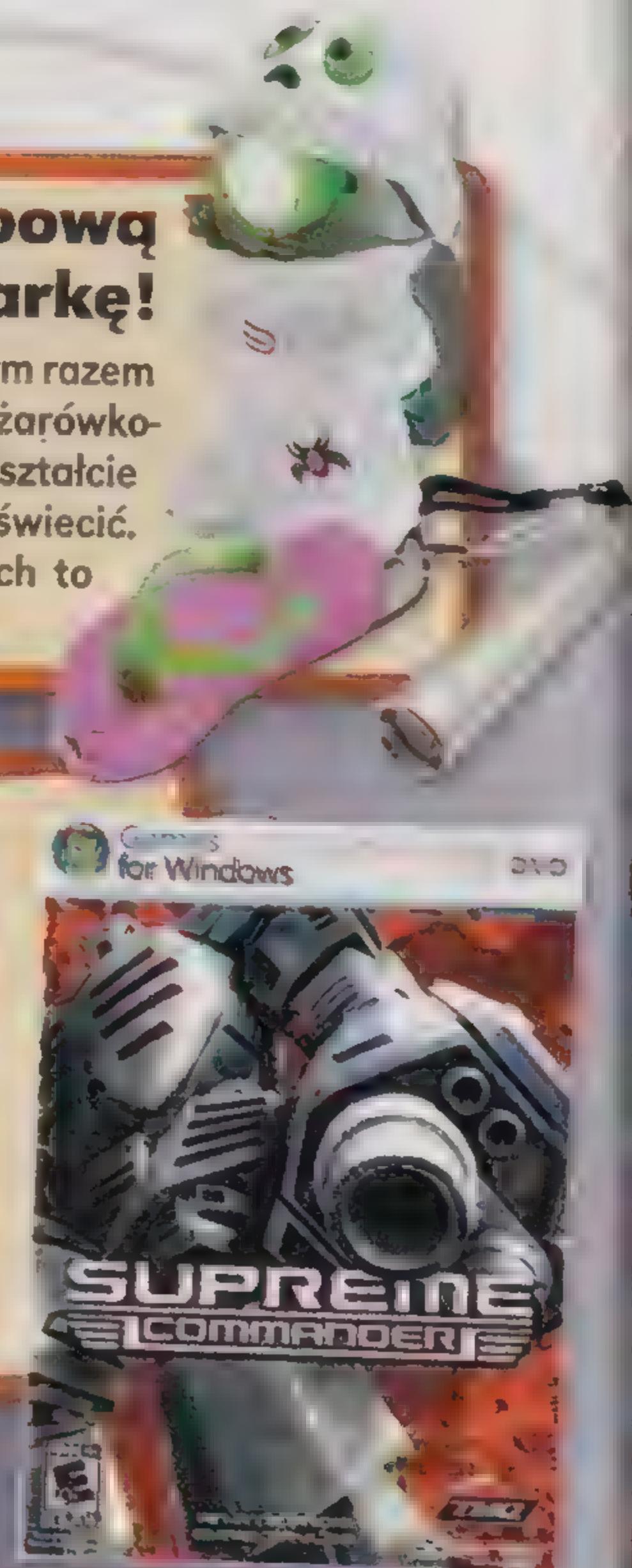
## Gorącą jak wulkaniczna lawa grę Supreme Commander

Reguły zabawy są proste. Waszym zadaniem jest wyszukanie nietypowego gadżetu, śmiecia lub innej zabawki, którą sobie umyślimy. Pakujesz sprzęt i wysyłasz do nas. W zamian dostajesz nagrodę. Gdzie jest haczyk? Wygrywają tylko trzy osoby. Wysłanych przedmiotów nie odsyłamy!

Rozstrzygnięcie konkursu „Mydło!” w następnym numerze!

Zwycięzcy w konkursie „Odjechane kostki do gry”:

1. Marcin Romaniuk z Płaterów
2. Rafa Kadiubek z Lublina
3. Jacek Pawłowski z Opola





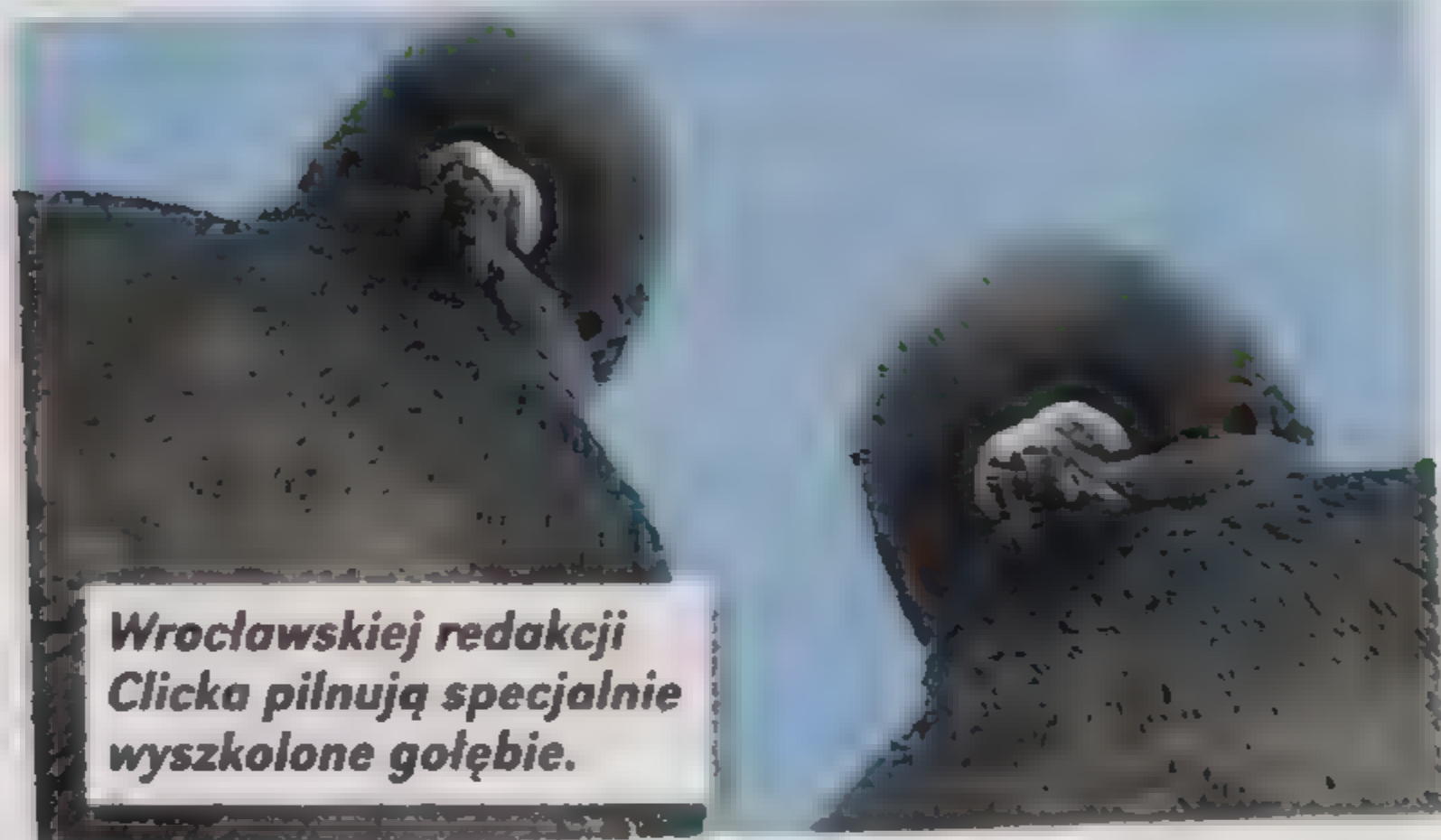
## UFO, CZYLI LISTY OD KOSMITÓW

Krówka, krówka, krówka!  
Jestem mała Clickowa! krówka,  
Która lubi Herr Odynę, który  
Też krówką jest; Bardzo lubię  
kremik i gry PieCowe, one  
Bawić mnie chcą, bo też  
Krówkami są.

Ciekawie czują się krówki,  
Bo jedzą sobie małe tutki;  
Mój krówkowy tekst jest tak  
Głupi, że aż wstydę się go  
Ciagnąć dalej, jak sanie  
Po śniegu, które plastikowe  
Płózy mieć mają...

Maksymilian Rzepka

**CLICK!** Chyba wypada mi tylko  
pogratulować, że jesteś „małą,  
clickową krówką”. Tak trzymaj!



Wrocławskiej redakcji  
Clicka pilnują specjalnie  
wyszkolone gołębie.

## To tylko gra

Piszę z powodu tego co się dzieje wokół  
gier ostatnio, mianowicie o tej nagonce  
(...), że należy ich zakazać, a twórców  
powywieścić. (...) Dla przykładu opo-  
wiem historię, która się zdarzyła mi kil-  
ka tygodni temu. Ojciec kupował  
synkowi grę, synek na oko miał 9-  
10 lat. Wybrał San Andreas, tatuś  
nie patrząc zabrał grę i zaczął iść  
do kasy. Zwróciłem mu uwagę,  
że to gra dla dorosłych, a nie  
dzieci. Odpowiedział mi krótko:  
„To tylko gra”, więc też  
mu krótko odpowiedziałem,  
żeby mu kupił jeszcze por-  
nosa, bo to tylko film. Kole-  
sia zatkano, czy kupił, nie  
wiem, ponieważ zapłaciłem  
za swoje i wyszedłem. I te-  
raz proszę mi powiedzieć,  
kogo uznaloby się za win-  
nego, jeśli synek zacząłby  
strzelać do ludzi na ulicy.  
Oczywiście grę, która go ogłu-  
piła i może częściowo słusznie,  
ale że bardziej winny jest tatuś,  
który mu kupił tę grę, nikt by  
nie zauważył. I tu jest problem  
są dobre przepisy, ale nikt nie  
zwraca na to uwagi.

Jaras13

Wiesz, nic nie zastąpi dziecku rozsądku  
jego rodziców. Podajesz na to przykład.  
Ale myślę, że nawet gdy grasz w Sopera,  
może ci się poluzować piętka klepka, jeśli  
siedzisz przed monitorem dziesięć lub  
więcej godzin dziennie. Tak więc uwaga  
do wszystkich: grajcie, ale z umiarem!

PS Fakt, Naczelną grał i 20 godzin dzien-  
nie, ale nigdy nie zapomniał przy tym  
głaskać swojego chomika, dzięki czemu  
nie obudził swoich morderczych instynk-  
tów (niestety obudziły się w chomiku – ale  
to już inna historia).

\*\*\*

## Mydło w płynie

Witaj Herr Odynie, kup se mydło w pły-  
nie... he he. Dobra mam clicka spraw.

1. Dajcie jakieś informacje o Overlord.

2. Obok ocen gier zamieście informa-  
cje (według własnej oceny) o katego-  
rii wiekowej. W konkurencji tak robią.  
Jeśli tego nie zrobicie będę zmuszony  
zrobić coś strasznego...  
zaczęć kupować konku-  
rencję.

Pozdrawiam całą redak-  
cję i z kury dziękuję.

KAC the bill

1. Była to największa ope-  
racja morsko-desantowa  
w dziejach świata. Celem  
było przełamanie Wału  
Atlantyckiego, za którym  
na żołnierzy sprzymierz-  
onych czekało 60 dywizji

feldmarszałka Rundstedta.

2. Oj, to już pewnie zacierają rączki,  
że taki fajny gość zacznie kupować  
ich czasopismo!

\*\*\*

## Pierwsze zdziwienie

Dzisiaj oglądałem sobie spokojnie „Fak-  
ty” na TVN, kiedy zapowiedzieli temat  
o gierkach na temat polityków. Niektó-  
re pomysły były całkiem ciekawe, a tu pa-  
trzę nagle: REDNACZ!!!!!! Nie przemi-  
nęło jeszcze pierwsze zdziwienie, kiedy  
zobaczyłem taki podpis, sugerujący,  
że Rednacz jest z pisma „Klik”. Totalna  
załamka...

Grabaz

Tak, rzeczywiście. Na małym ekranie  
można było zobaczyć Naszego Najuko-  
chańszego Naczelnego w całej krasie  
i z zadziornym błyskiem w oku. Widać  
reporterkę z „Faktów” przygotowującą  
relację ten błysk osłupił i biedna się tak  
niefortunnie pomyliła! Nie dziwię jej się  
wcale! Za to na pewno chodziła cała  
w skowronkach przez kolejny tydzień albo  
i dwa. Potem skowronki odleciały, ale  
„Klik” już pozostał. Ot, cała historia.

[Zastanawiam się, czy też nie powinieś  
odlecieć, czy może – wylecieć! Naczelną].



\*\*\*

## Rozwalony napęd

Mam prośbę, moglibyście nie usuwać  
ze sprzedaży Clicka z wersją CD. Nie-  
stety, jak wycofacie, to przestanę kupo-  
wać, ponieważ mam rozwalony napęd  
DVD.

Z góry bardzo dziękuję. Bez Clicka będę  
taki jak na zdjęciu.

Zdroja

Wyślę ci namiar do pana Henia, który  
naprawia takie rzeczy. OK, a na serio,  
to wiesz, postępu nie powstrzymasz. Ce-  
na napędu DVD naprawdę nie jest wygó-

rowana, nowy można ku-  
pić już za 30-50 zł. Gdy-  
byśmy się przejmowali  
takimi groźbami, to mu-  
sielibyśmy wydawać Cli-  
cka z dyskietskami.

\*\*\*

## Pierwszy raz

Witaj redakcjo Clicka!  
Czytam Clicka od dawna,  
ale pierwszy raz piszę.  
Muszę powiedzieć, że  
jesteście super gazetką  
i cały czas się ulepsza-  
cie. Jednak mam kilka  
uwag. Po pierwsze:

Gdzie zniknął TOP 13?!  
Nieraz wasze płyty z ga-  
zety mi nie działają! Pro-  
szę, zróbcie coś z tym, bo  
mnie szlak jasny trafi!

Herr warchlak

Hej,

Zniknęła, bo Naczowi się nie podo-  
bała. Mówi, że 13 przynosi mu pecha!  
He, he.

Hm... U nas działają, za każdym razem  
weryfikujemy funkcjonowanie gier na  
kilku konfiguracjach sprzętowych. Jeśli  
chodzi o TOP 13, to lista cieszyła się ni-  
kłym zainteresowaniem. Jeżeli jednak  
dostaniemy od was więcej głosów,  
że jej brakuje, to oczywiście znowu ją  
zamieścimy.

PS Niezła ksywka, lol.



## Konsolówki

Redakcja Clicka, choć zatwardziali PeCetowcy, grywa od czasu do czasu na konsolach. W tym miesiącu najwięcej czasu spędziliśmy przy...

### 1 Motor Storm [PS3]

Wreszcie jest – konsola PlayStation 3 i kilkanaście gier przeznaczonych na tę platformę. Zgodnie z naszymi przedpremierowymi oczekiwaniami, największe wrażenie robi Motor Storm, brutalna ścigałka po wertepach ze świetną grafiką, bardzo udanym modelem zniszczeń i... wysokim poziomem trudności. Warto jednak zaciśnąć zęby, powściąkać się i przejść ją całą. To przeżycie, które trudno zapomnieć.



**MOTOR STORM**

### 2 Resistance: Fall of Man [PS3]

Jedyny FPS dostępny obecnie na PS3 – a jednocześnie exclusive wyprodukowany specjalnie dla konsoli Sony. Ciekawy świat, w którym ludzie walczą z obcą, krwiożerczą rasą Chimera, świetna – oczywiście! – grafika i spory, nietypowy arsenał – to atuty tej produkcji. Masz (szczęście) PS3? Musisz mieć Resistance.



### 3 Burnout: Dominator [PSP, PS2]

Nowa część serii zręcznościowych ścigalek, przygotowana specjalnie z myślą o posiadaczach PSP oraz o graczach, którzy wciąż grają na PS2 i nie planują na razie przesiadki na next-geny. To bardzo efektowne pożegnanie z odchodzącą w przeszłość generacją sprzętu – Dominator jest najlepszą częścią cyklu. Ma wszystko to, co poprzedniczki, plus nowy tryb Maniac, który punktuje najbardziej zwariowaną jazdę.



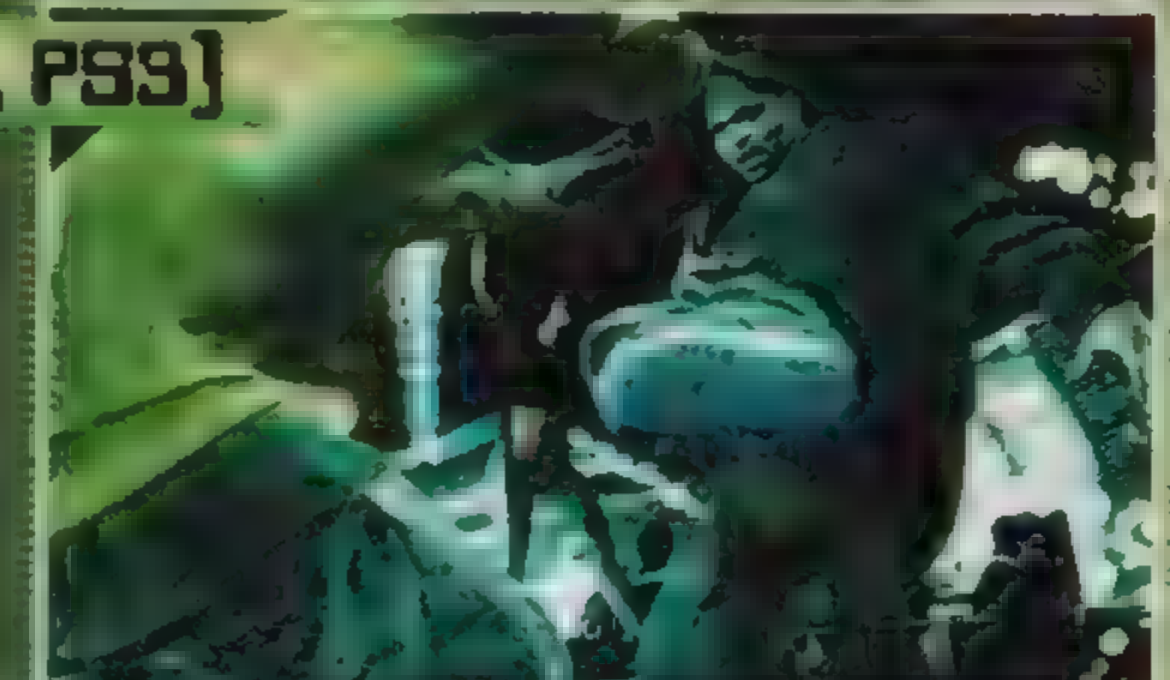
### 4 Ridge Racer 7 [PS3]

Jeśli w grach zwracasz uwagę przede wszystkim na grafikę, nie możesz przejść obojętnie obok Ridge Racera 7. Tę odsłonę popularnej w USA i Japonii serii ścigalek przygotowano specjalnie z myślą o PS3, wykorzystuje więc możliwości tej platformy do maksimum – a że grywalność dziedziczy po wcześniejszych częściach, nie tylko świetnie wygląda, ale i wciąga.



### 5 Def Jam: Icon [X360, PS3]

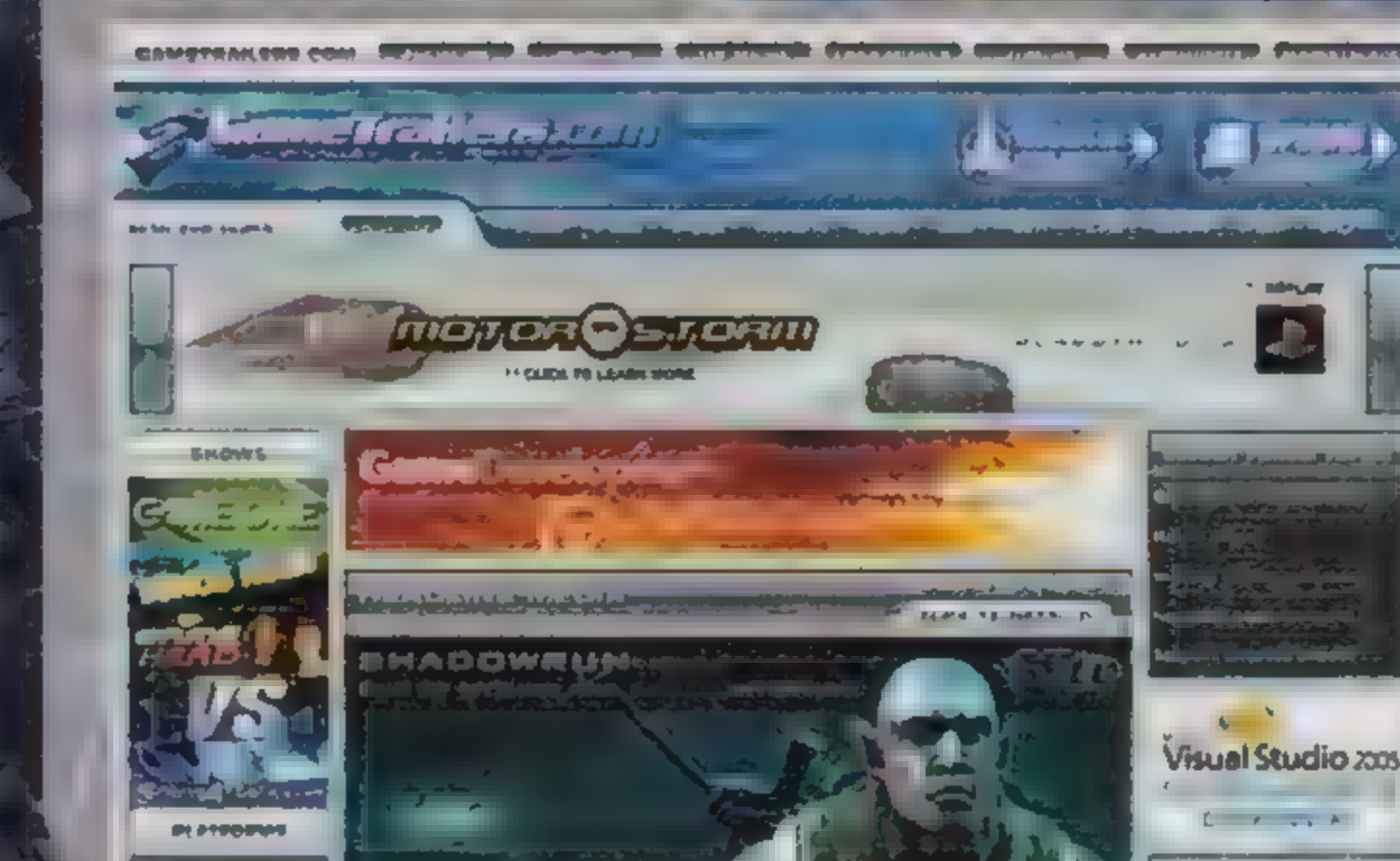
Trzecia z kolei bijatyka z raperami – tym razem z nowym mechanizmem rozgrywki, łączącym płynność zadawanych ciosów z muzyką przypisaną do każdego z fighterów. Trzeba czasu, by się do tego przyzwyczaić, ale warto go poświęcić, szczególnie jeśli z kolegami witasz się, mówiąc „Yo!”.



www.warto.zajrzec

Warto, żebyś mógł cię zainteresować

<http://www.gametrailers.com/>



Fenomenalną popularność YouTube'a próbują wykorzystać przedstawiciele różnych branż, tworząc wyspecjalizowane strony z filmikami dotyczącymi jednej tylko tematyki. Naszą działkę reprezentuje wśród nich świetny serwis, głównie z reklamówkami gier, choć nie tylko. Jeśli chcesz zobaczyć, jak wyglądają produkcje, o których piszemy w newsach czy zapowiedziach, niemal na pewno znajdziesz tu filmy pokazujące je w ruchu.

## GRA-tis

Bawić się można także za darmo – gry w wersji freeware stają się coraz lepsze.

### United Football

Coś dla fanów piłki nożnej – oto symulacja kopanej, bardzo grywalna, opatrzona całkiem porządną grafiką, przede wszystkim zaś zupełnie darmowa. Jasne, z PES-em nie może konkurować, ale ponieważ jest to projekt ciągle aktualizowany, niewykluczone, że niedługo dogoni króla gatunku. Być może z twoją pomocą twórcy chętnie współpracują z graczami przy wszelkich poprawkach.



Do ściągnięcia ze strony:  
<http://unitedfootball.staggon.com/> [17,5 MB]

## Jedyna gra...

...której bohater klepie się sam... i to po tyłku.

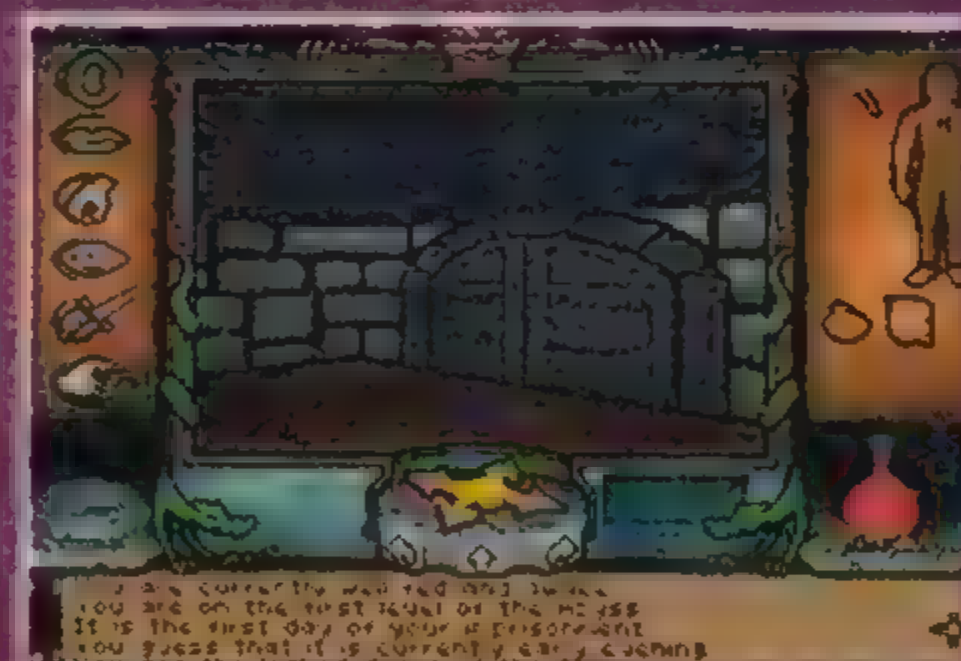


**Piraci Nowego Świata 2**



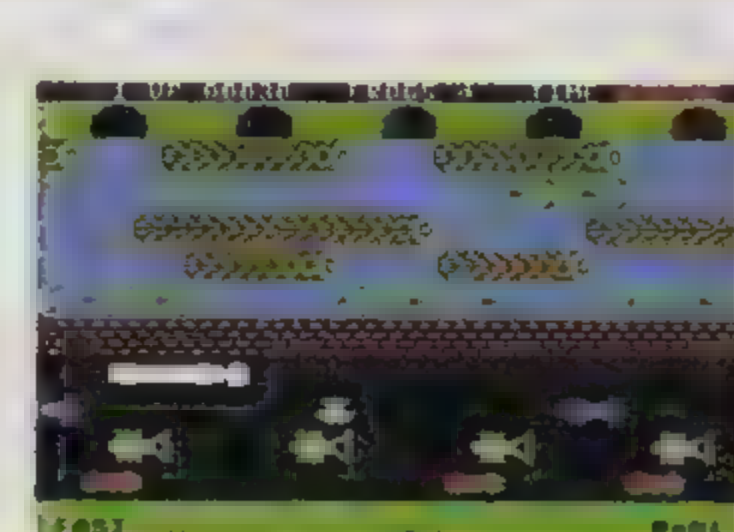
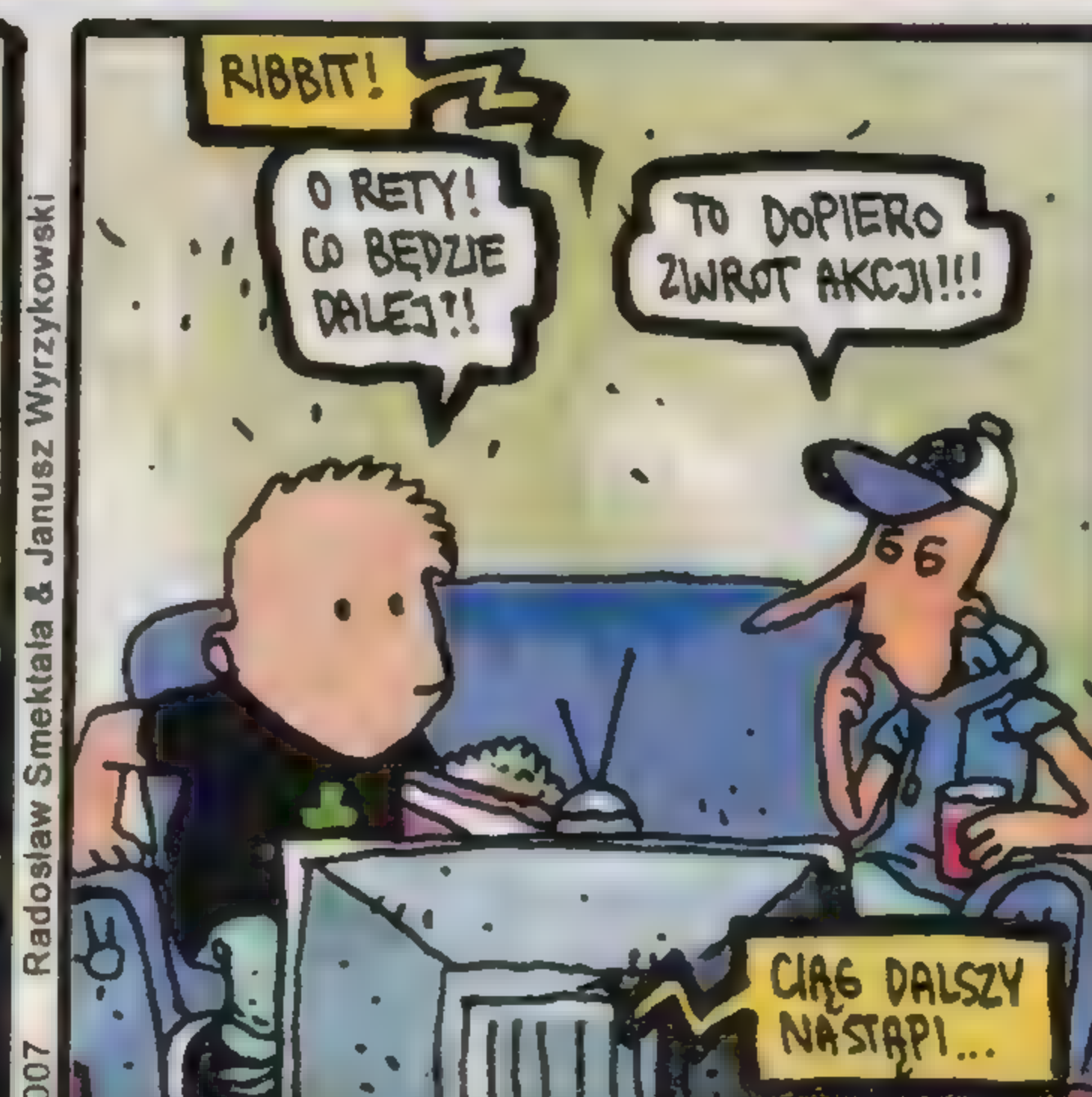
### Ultima Underworld: The Stygian Abys

Pierwsza gra RPG z widokiem FPP i możliwością obracania się o dowolny kąt (i to przed Wolfensteinem 3D!), nieliniowa, bardzo rozbudowana pod względem fabularnym – Ultima Underworld wyprzedzała swoje czasy o co najmniej kilka lat. Twórcy The Stygian Abys zmagistrowali też sequel, Labyrinth of Worlds – producent obu tytułów to sam Warren Spector, który zasłynął później seriami System Shock i Deus Ex. Może on zechce zrobić remake? Czekamy!



Czekamy na remake

Co miesiąc przypominamy grę sprzed lat, której nową wersję chcielibyśmy zobaczyć.



FROGGER (KONAMI, 1978)  
NIKOMU NIE TRZEBA CHYBA PRZEDSTAWIĆ FROGGERA, KLASYCZNEJ GRY O ZABIE, KTÓRA MUSI PRZEJŚĆ PRZECZ RUCHLIWĄ JEZDNIĘ. PENNYM ZASKOCZENIEM MOŻE BYĆ JEDNAK INFORMACJA, ŻE W LATACH OSIEMDZIESIĄTYCH POWSTAŁ SERIAL OPARTY NA "WĄTKACH" Z TEJ KLASYCZNEJ PRODUKCJI.

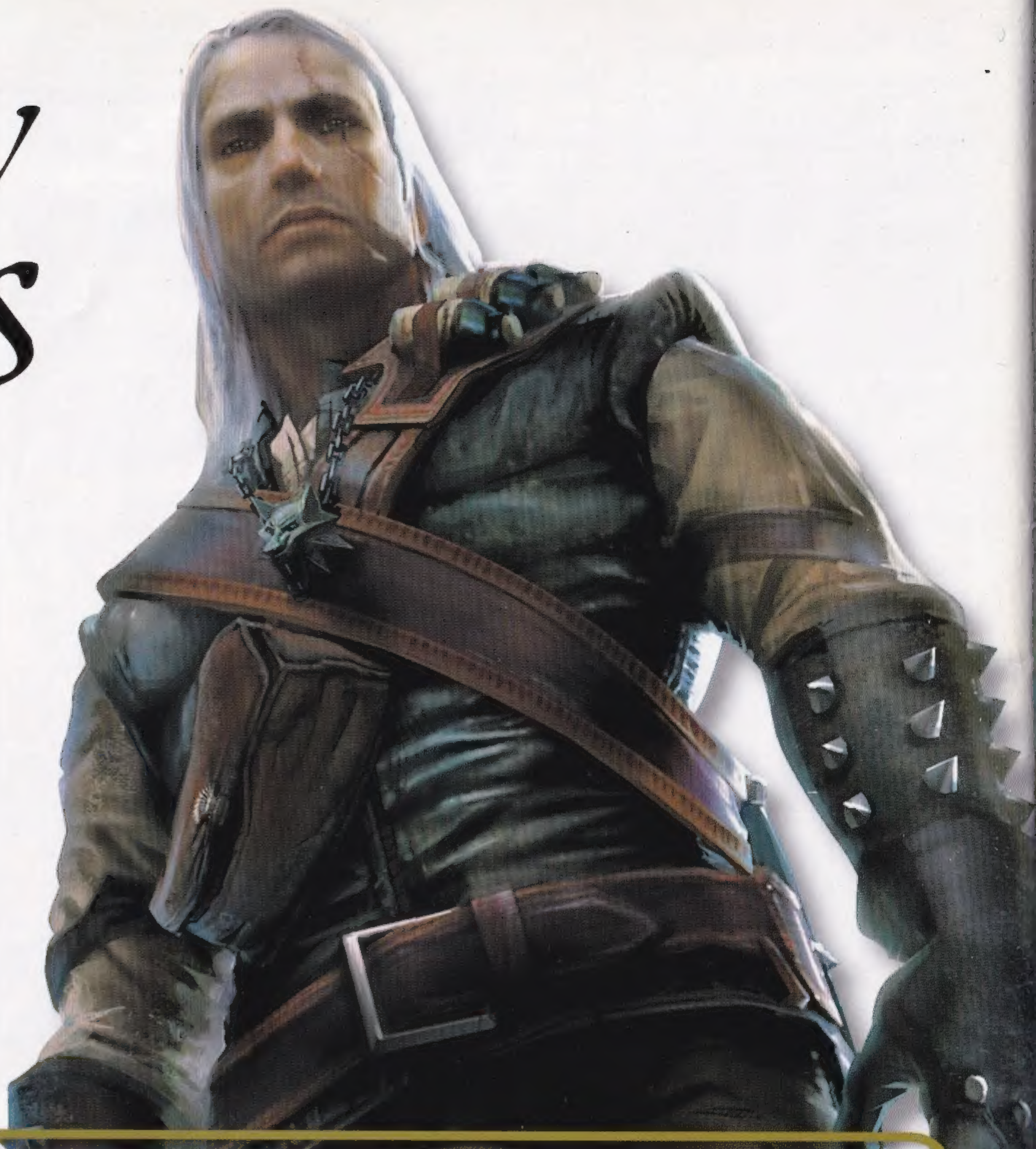






# Jubileuszowy konkurs

7 lat  
magazynu Click!



Wraz z tym numerem obchodzimy siódme urodziny – pierwszy numer Clicka ukazał się w kwietniu 2000 roku! Na imprezę zaprosiliśmy licznych gości, w tym również wiedźmina Geralta, który przyniósł ze sobą wiele prezentów dla naszych czytelników.

Co rozdaje Biały Wilk? Co jest do wygrania?



5x  
skórzana  
podkładka  
pod mysz



\* a w paczce: Jade Empire Edycja Kolekcjonerska, Gothic 3, Neverwinter Nights 2 Czarny, Saga Gothic, Neverwinter Nights Diamentowa Edycja, Fable: Zaginione Opowieści, The Elder Scrolls III: Morrowind Złota Edycja, Świątynia Pierwotnego Zła, Diablo II Złota Edycja, Dungeon Siege 2 Edycja Czarna, Guild Wars PL, Guild Wars: Factions PL, Guild Wars: Nightfall, Saga Fallout, Titan Quest

Aby wziąć udział w konkursie, odpowiedz na pytanie:  
**Kto stworzył postać wiedźmina Geralta?**

- A. Michał Madej
- B. Tomasz Bagiński
- C. Andrzej Sapkowski

Odpowiedź wpisz według schematu:

CL.7LAT.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).  
Na zgłoszenia czekamy do 7 maja 2007 r.

SPONSORZY NAGRÓD:





# WIEDŹMIŃ

— GRA KOMPUTEROWA —

30



WIEDŹMIŃSKA BRONŃ:  
Nóż.

20



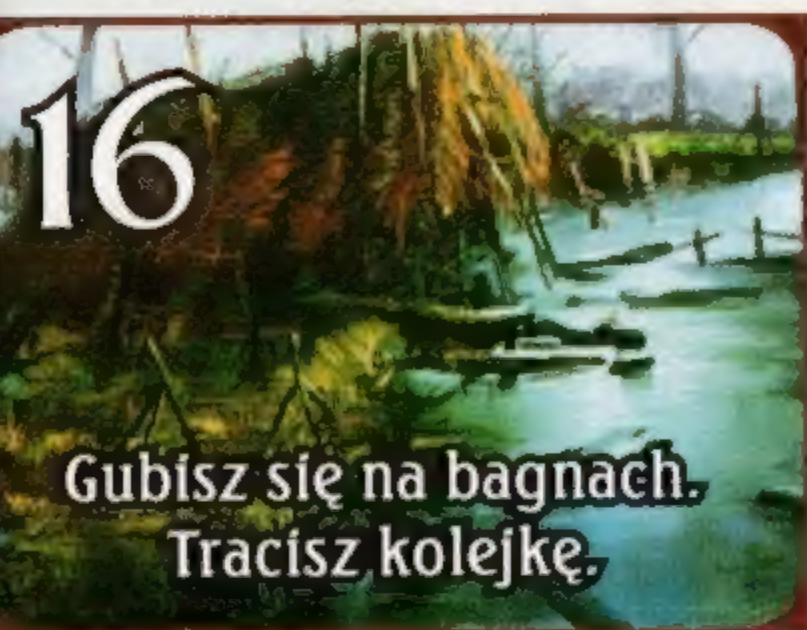
Atakuje cię smok.  
Zabierz pionek z planszy.

36



Dzięki wiedźmińskiemu  
eliksirowi, możesz „ukraść”  
pole innego gracza.

16



Gubisz się na bagnach.  
Tracisz kolejkę.

24



Atakuje cię kikimora.  
Zabierz pionek z planszy.

3



Atakuje cię bestia.  
Zabierz pionek z planszy.

4



Czarodziejka Triss przychodzi  
ci z pomocą. Możesz przejść  
na dowolne niezajęte pole.

16



Atakuje cię smok.  
Zabierz pionek z planszy.

12



Gubisz się na pastwiskach.  
Tracisz kolejkę.

15



**META:** Jeśli twoje pozostałe  
pionki zajmują pola trzech  
różnych wiedźmińskich broni,  
wygrałeś. W przeciwnym razie,  
zabierz pionek z planszy.

3



Gubisz się na pastwiskach.  
Tracisz kolejkę.

36



Czarodziejka Triss przychodzi  
ci z pomocą. Możesz przejść  
na dowolne niezajęte pole.

18



Dzięki wiedźmińskiemu  
eliksirowi, możesz „ukraść”  
pole innego gracza.

8



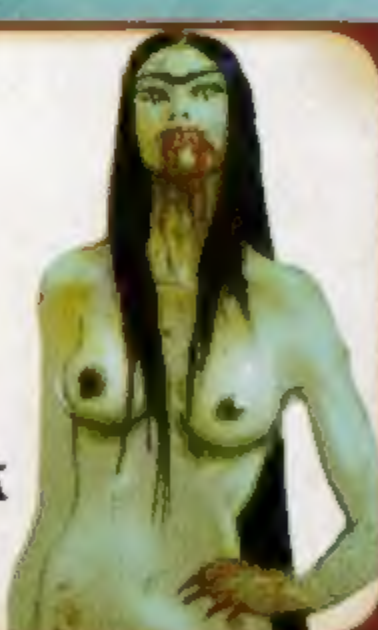
Czarodziejka Triss przychodzi  
ci z pomocą. Możesz przejść  
na dowolne niezajęte pole.

5



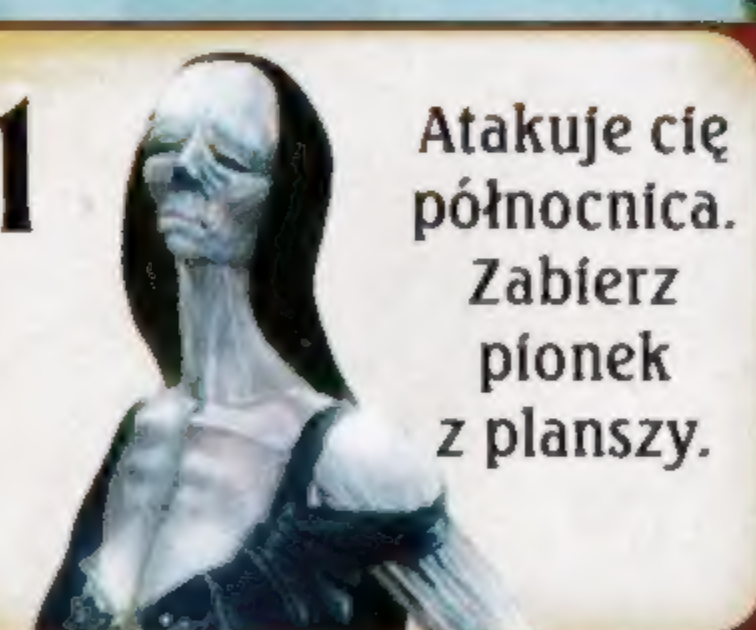
Dzięki wiedźmińskiemu  
eliksirowi, możesz „ukraść”  
pole innego gracza.

8



Atakuje cię  
bruxa.  
Zabierz pionek  
z planszy.

1



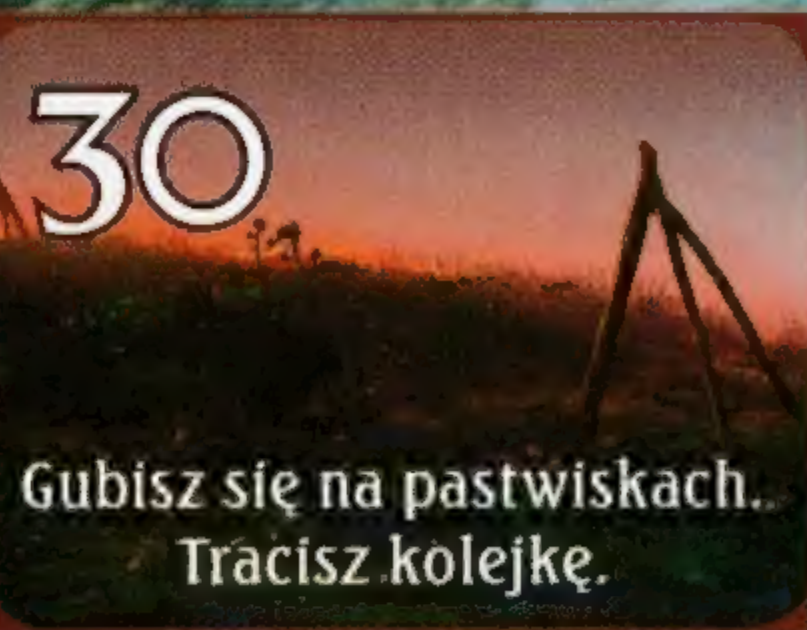
Atakuje cię  
północnica.  
Zabierz  
pionek  
z planszy.

10



Atakuje cię ogar.  
Zabierz pionek z planszy.

30



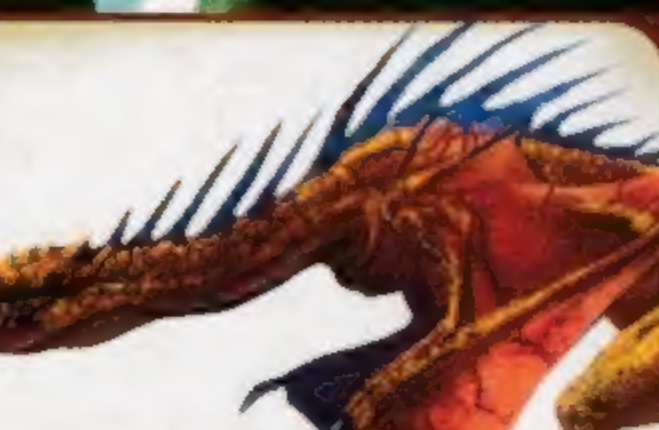
Gubisz się na pastwiskach.  
Tracisz kolejkę.

6



Dzięki wiedźmińskiemu  
eliksirowi, możesz „ukraść”  
pole innego gracza.

3



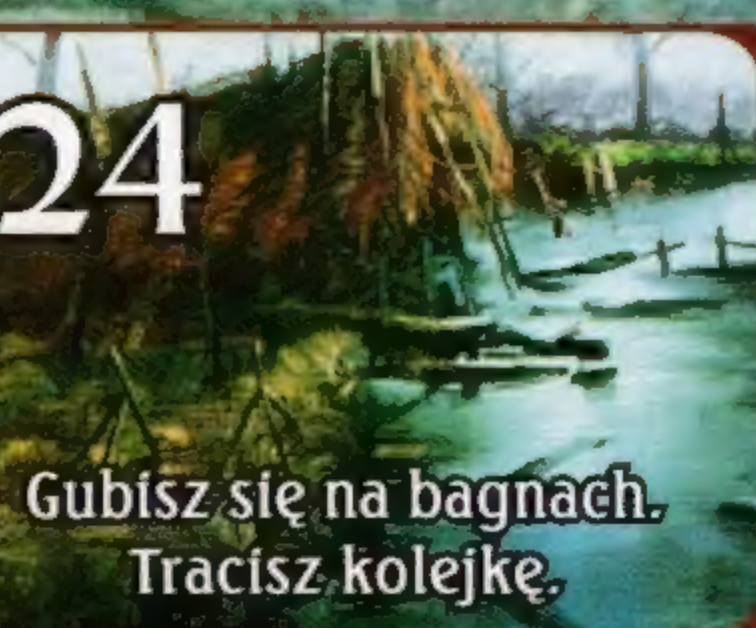
Atakuje cię smok.  
Zabierz pionek z planszy.

16



**META:** Jeśli twoje pozostałe  
pionki zajmują pola trzech  
różnych wiedźmińskich broni,  
wygrałeś. W przeciwnym razie,  
zabierz pionek z planszy.

24



Gubisz się na bagnach.  
Tracisz kolejkę.

10



Dzięki wiedźmińskiemu  
eliksirowi, możesz „ukraść”  
pole innego gracza.

## INSTRUKCJA Gra dla 2-4 graczy.

Weź udział w treningu młodych  
wiedźminów! Każda drużyna ma za zadanie  
odnaleźć narzędzia wiedźmińskiego fachu  
w nieprzyjaznej krainie. Gdy twoja  
kompania odnajdzie dwa miecze oraz nóż  
do oprawiania pokonanych bestii, będziesz  
mógł sięgnąć po należny ci medalion!

1. Każdy z graczy ma po cztery pionki (np. guziki, kapsle, domki z Monopoly) – to jedna drużyna młodych wiedźminów.
2. Kolejność gry jest ustalana przez rzut kostką. Zaczyna ten, komu wypadnie najwyższa liczba oczek.
3. W trakcie gry rzucasz kostką dwukrotnie (można też rzucać dwoma kostkami). Liczbę oczek z obu rzutów pomnóż przez siebie, a następnie postaw pionek na dowolnym polu, na którym widnieje wynik mnożenia.
4. Nie możesz stawiać na zajętych polach.
5. Wygrywa ten, kto zajmąwszy wcześniej pola przedstawiające wiedźmińskie bronie, postawi ostatni pionek na medalionie z wizerunkiem wilka.



**UWAGA! NOWA NIŻSZA CENA! TYLKO 99,90 ZŁ!**

Twórcy serii *Baldur's Gate™* oraz *Neverwinter Nights™* przedstawiają:

# JADE EMPIRE

## EDYCJA SPECJALNA

zamów już  
dziś na **gram.pl**  
i zdobądź ją  
pierwszy!  
[sklep.gram.pl](http://sklep.gram.pl)

**Już w sprzedaży! Nowa, wielka gra Action-RPG  
w specjalnej wersji na PC i wyjątkowo bogatym wydaniu!**



4 szkoły magii i 7 stylów walki.

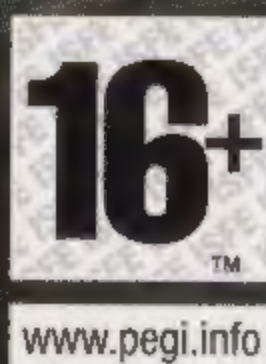


7 zróżnicowanych bohaterów do wyboru.



Ponad 40 godzin wspaniałej przygody!

Przenieś się do niesamowitego świata legend i mitów z Dalekiego Wschodu. Wybierz jednego z 7 dostępnych bohaterów, z których każdy dysponuje własnym, unikalnym stylem walki, a następnie wyrusz w fascynującą podróż przez całe Jadeitowe Imperium. Przed tobą ponad 70 niesamowitych, rozległych lokacji do zwiedzenia: od pełnych niebezpieczeństw gór, przez zdradliwe mokradła, tajemnicze jaskinie, kwitnące ogrody stolicy cesarstwa, aż po krainę bogów.



**BIOWARE**  
CORP

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA  
JEZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE  
**CDPROJEKT**

**gram.pl**  
Z CDPROJEKT

**WP.PL**

**PC**  
DVD  
ROM



Jade Empire Engine © & © 2002-2007 BioWare Corp. Wszystkie prawa zastrzeżone. BioWare Corp. i logo BioWare Corp., Jade Empire i logo Jade Empire są i/lub zastrzeżonymi znakami handlowymi BioWare Corp. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na [www.gram.pl/info](http://www.gram.pl/info)



**Dożywotnia Gwarancja**

Uszkodzone nośniki wymieniasz za darmo, bez podania przyczyny



**Wirtualne Pieniądze**

Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier



**Użytki (używane gry)**

Gdy już ukończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom